超级漫画
素描技法
入门讲座
CO米工作室 编著
人民邮电出版社
POSTS'& TELECOM PRESS

超级漫画
素描技法
入门讲座
CO米工作室 编著
人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

超级漫画素描技法入门讲座 / CO米工作室编著. --
北京 : 人民邮电出版社, 2011.8
ISBN 978-7-115-25545-7

Ⅰ. ①超… Ⅱ. ①C… Ⅲ. ①漫画－素描技法 Ⅳ.
①J218.2②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第101389号

内 容 提 要

本书是一本关于漫画绘制技法的入门讲座，全书共14讲。书中采用讲课的方式，细致地讲解了漫画绘制所需要的基础技法，包括漫画工具、基础技法与透视、人体骨骼与头身比例、肢体的绘制、不同角色与道具表现、背景表现、多人组合、漫画上色等内容。

本书讲解系统，图例丰富，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

超级漫画素描技法入门讲座

◆ 编　著　CO 米工作室
　责任编辑　郭发明
◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街 14 号
　邮编　100061　电子邮件　315@ptpress.com.cn
　网址　http://www.ptpress.com.cn
　北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
◆ 开本：787×1092　1/16
　印张：16　插页：4
　字数：364 千字　2011 年 8 月第 1 版
　印数：1 - 4 000 册　2011 年 8 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-25545-7

定价：39.00 元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第 0021 号

目　录

临摹练习——头身比例

4头身
3头身
2.5头身
2头身

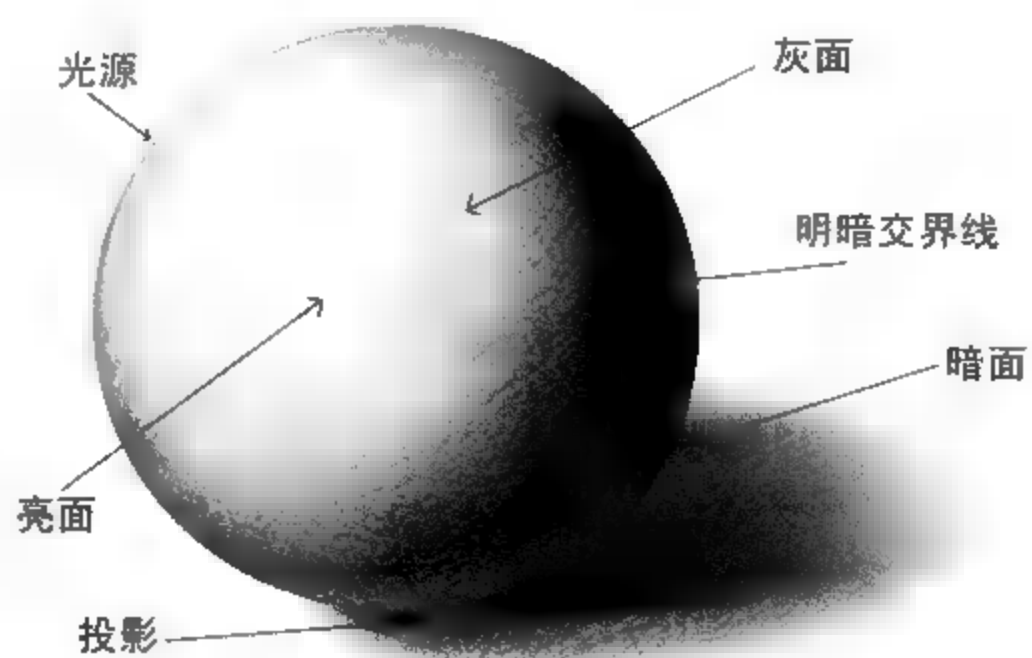
临摹练习——同一人物不同头部角度的绘制

临摹练习——发型

临摹练习——男性表情

临摹练习——女性表情

临摹练习——肢体语言

临摹练习——光影

Chapter 01

认识漫画工具

本节课主要认识传统漫画创作中经常使用到的一些工具，了解其作用和特点，以及如何使用和使用时需要注意哪些事项。

1.1 笔

漫画创作所使用的笔就相当于战场上的枪。漫画用到的笔很多，如铅笔用来打草稿，蘸水笔用来描线等，下面我们来讲解一下漫画中常用的笔的类型。

1.1.1 铅笔

铅笔主要用来打草稿，一般用自动铅笔较好，可根据个人习惯选用。不同硬度的笔芯具有不同的效果，还可以用木杆铅笔，如中华牌的，一般用HB以上或硬H笔即可。

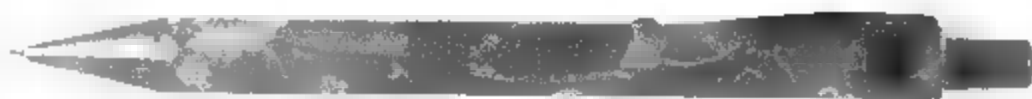
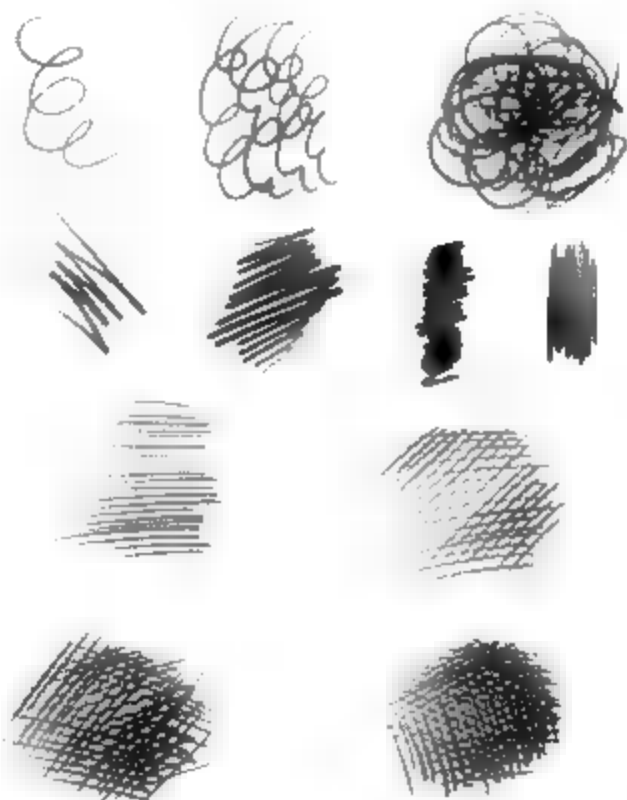
木杆铅笔

自动铅笔

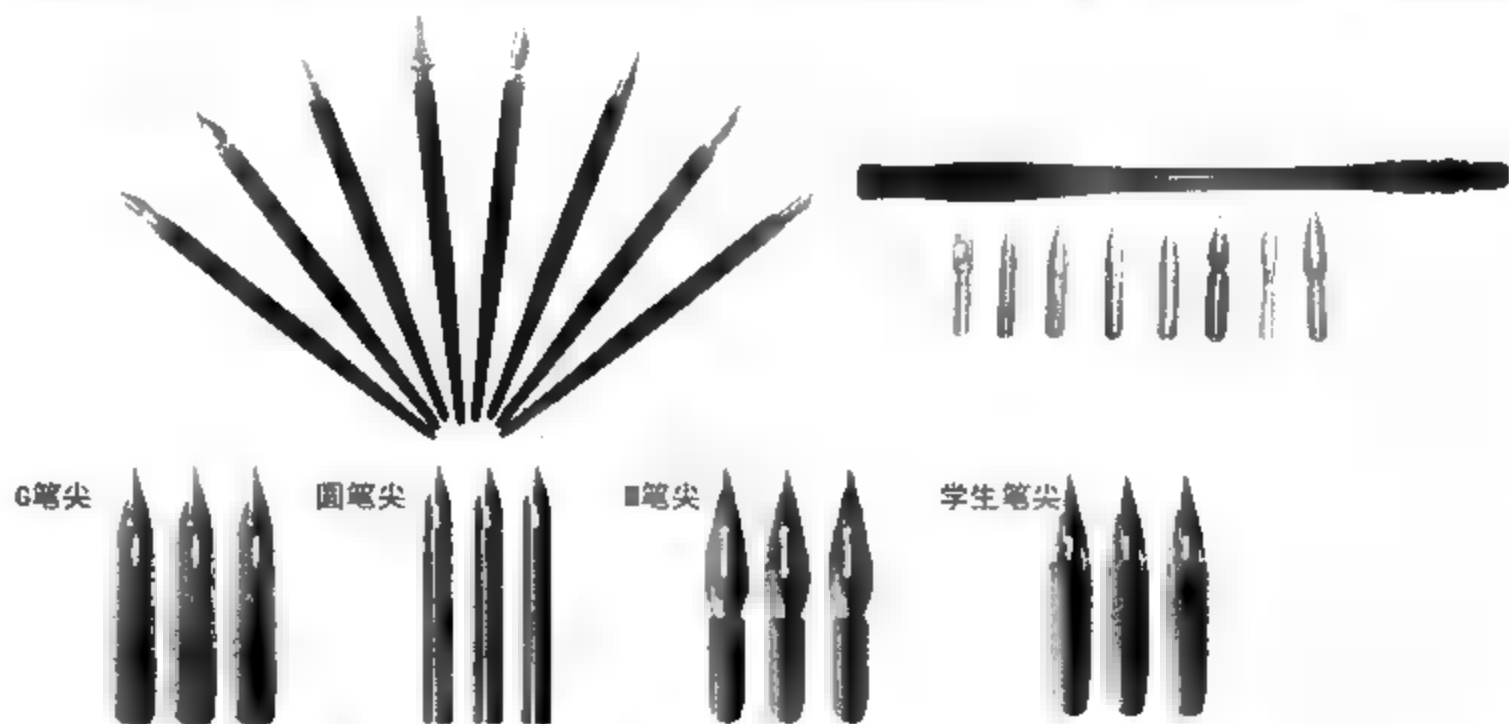
自动铅笔笔芯

■ 握笔方式

■面　　正面

■ 笔触

我就是用铅笔绘制出来的哦，铅笔的笔触轻柔，画面看起来很柔和吧！

使用铅笔绘制的人物

蘸水笔

专业的漫画家创作所用的工具就是蘸水笔，因为蘸水笔可以画出不同粗细、不同类型的线条。一般而言，进行漫画创作时，先用铅笔打好草稿，然后再用蘸水笔上墨线。

蘸水笔的种类很多，每种笔的笔尖软硬与弹性程度又各有不同。

蘸水笔笔芯主要有G笔、D笔（也称镝笔）、圆笔和学生笔。

G笔：笔尖富有弹性，容易控制线条的粗细变化，能画出具有抑扬顿挫之感的线条，通常用于绘制人物的主线。

D笔：弹性比G笔、圆笔小，常用于画布料的质感。因为不易划伤纸，所以常用于绘制各式效果线。

圆笔：弹性大，但容易划伤纸，由于其绘制出来的线条很细，所以常用于描绘细节。

学生笔：弹性小，画出的线条较细且粗细较均匀，常用于绘制背景及效果线。

■ 笔触

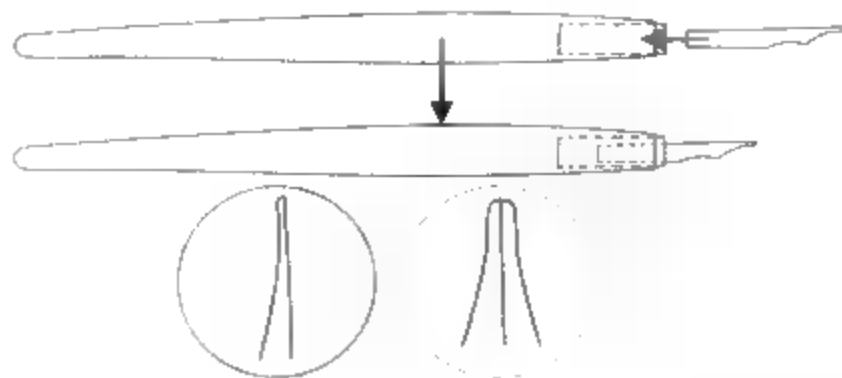
我就是用蘸水笔描绘出来的，画面看起来是不是很干净整洁？

使用蘸水笔绘制的人物

■ 蘸水笔的使用方法

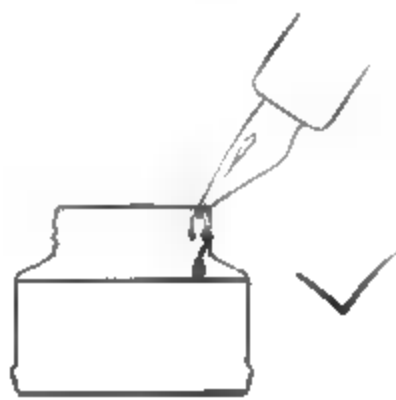
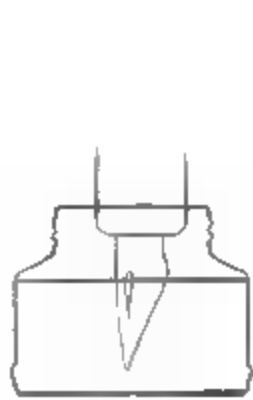
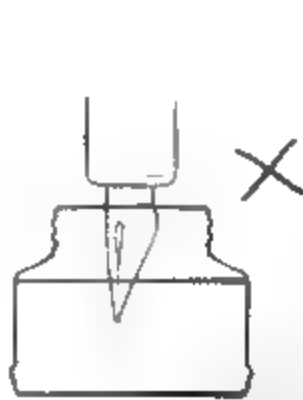
笔芯的安装

将笔尖插入到笔杆空隙圆的部位中，尽量插得稍微深一些，这样会更好使。

正确使用蘸水笔可以延长它的使用时间，例如，为了防止笔芯生锈，新买的蘸水笔，其笔芯有油脂，油脂和墨水不相容，所以需要将上面的油脂擦掉，去油脂时可以用纸巾擦，也可以用小火烤。

■ 如何蘸墨水

蘸得太少，很快就会没有墨，画出来的线条不流畅。

墨水刚刚高过存墨孔是最好的。

蘸得太多，弄到笔杆，容易弄脏手，从而容易弄脏画面。

将笔放入墨水中，墨水的位置刚好高过存墨孔，然后将笔尖轻轻贴着瓶口，让多余的墨水沿着瓶壁流回瓶中。

墨水没有高过存墨孔。

在瓶口处用力敲打笔芯。

用完笔后，一定要用纸巾将笔芯上剩余的墨水擦去，让笔芯保持干净，这样才能使用长久。

认识了蘸水笔的特性，才能物尽其用哦。

1.3 绘图笔

绘图笔的特点如下。

1. 重量轻，方便携带。
2. 无需填充墨水，为一次性使用。
3. 手感好，墨水流量充沛，一般可以连续作画800米～900米的距离。
4. 单价便宜，不必担心掉落在地上后造成笔头的损坏。
5. 笔头不容易内缩。

使用绘图笔绘画时的注意事项如下。

1. 绘制线条时，笔身应尽量保持与纸面垂直，以保证画出粗细均匀一致的线条。

2. 针管笔的做图顺序应依照先上后下、先左后右、先曲后直、先细后粗的原则，运笔速度及用力应均匀、平稳。

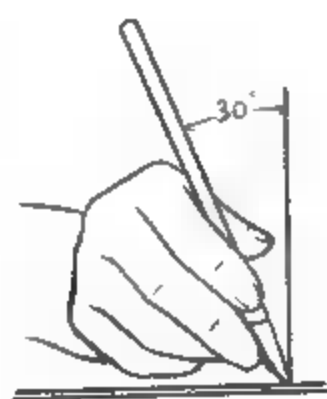
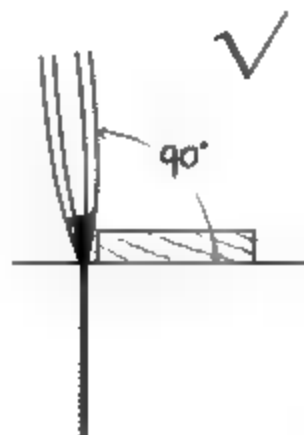
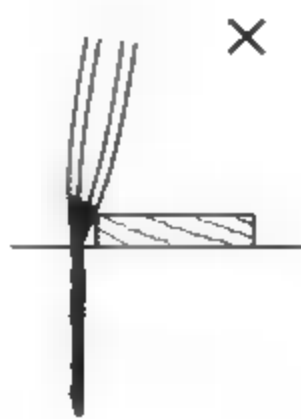
3. 用较粗的针管笔做图时，落笔及收笔均不应有停顿。

4. 针管笔除用来做直线段外，还可以借助圆规的附件和圆规连接起来做圆周线或圆弧线。

5. 平时宜正确使用和保养针管笔，以保证针管笔有良好的工作状态及较长的使用寿命。针管笔在不使用时应随时套上笔帽，以免针尖墨水干结，并应定时清洗针管笔，以保持绘制线条流畅。

1.4 鸭嘴笔

鸭嘴笔一般用来画墨稿中的直线，画出的直线边缘整齐，而且粗细一致。使用时，鸭嘴笔不应直接蘸墨水，而应该用蘸水笔或是毛笔蘸上墨汁后，从鸭嘴笔的夹缝处滴入使用，通过调整笔前端的螺丝来确定所画线段的粗细。画直线时，笔杆垂直于纸面，均匀用力横向拉线，速度不要太快，这样才能画出均匀的直线。

■ 鸭嘴笔的正确使用方法

鸭嘴笔稍向前方　　鸭嘴笔和画面呈90° 才能画出均匀的线条

其他笔

■ 钢笔

如果要用钢笔画漫画，那么一定要注意：

1. 防扩散（为了让线条光滑不毛躁）

2. 易干（便于快速绘制时万一擦碰或倾斜画纸时墨水不外溢）

3. 墨水较浓、色黑（扫描后要从线稿中分离蓝色草稿，万一虚笔处墨水过稀且淡，会遗漏细节）

4. 不反光或反光差（可以提高扫描质量）

5. 防水（万一原稿湿了就麻烦了）。用钢笔画漫画，可以提高描线的速度。

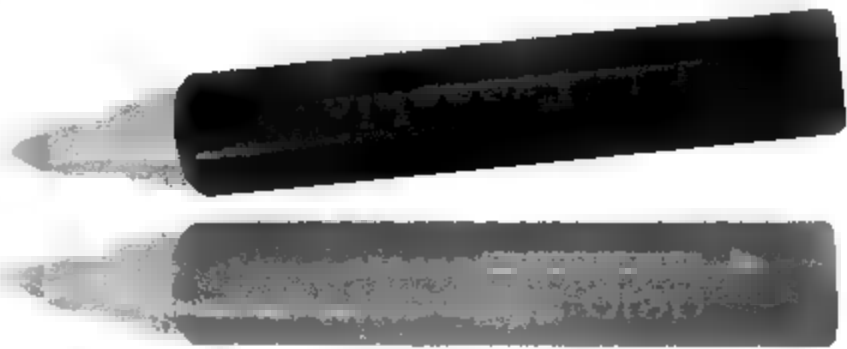
■ 毛笔

使用毛笔既可以上大面积的颜色，又可以蘸白颜色修补画稿。但画白色的毛笔一定要和其他毛笔分开使用，用过的毛笔一定要洗干净。

画笔

画笔分硬毛和软毛两种。画水彩应用软毛，薄薄及轻轻地涂颜色在上面便可，而且毛越长越软。画笔又可分为平扫、圆头及细号尖头，平扫是平涂大面积时使用的；圆头是画有变化大的效果时使用的，如渐变效果等；细号尖头是画细节处使用的。

麦克笔

常用来画大面积的黑或做特殊效果，也可用来画细线。有时，也可以用彩色麦克笔为彩稿上色，它与传统风格的彩稿有区别，较前卫，与效果图类似，有明显的笔触，初学者不易画好。麦克笔分油性、水性两种。

各种笔的笔触效果

纸张

绘制漫画的用纸是有讲究的，画漫画的时候需要反复擦，反复画，所以一般的纸容易起毛、破损，这就需要使用棉度高、表面光滑的纸张，用蘸水笔画画的时候才不会出现晕化。下面我们就来认识一下纸张。

1.2.1 漫画原稿纸

日本原稿纸

日本原稿纸

绘制画稿时对纸的要求是不管反复画多少次，擦多少次，都不起毛，不破损，用蘸水笔绘制的线不会洇化，最好选用棉度高而且表面光滑的稿纸。一般来说，专业漫画家常用的纸有漫画专用画稿纸、绘图纸、水彩纸、白卡纸等。

美术商店有卖专业的漫画原稿纸，分进口和国产的、110克和135克、有刻度和没有刻度的等。国产品牌有漫天、巨匠小爱神、大卫等，一般A4的10元左右40张，B4的大概20元左右。日本进口的价格较贵，一般A4大小40张的价格在30～45元。

■ 原稿纸的尺寸说明

（1）内框：最中心的线框。漫画的画面一般画至内框，超出内框的情况也经常有，称为出格，但对白和文字必须在内框以内。

（2）外框/裁切框：平常所看漫画书的画面都在外框之内，就是说画漫画时要注意只有外框以内的画面才会被印出来；外框以外的部分都会被全部裁切掉，所以也称裁切框。

（3）出血框：外框外还有3mm宽的出血位，漫画原稿纸上最外面的线框就是出血框，如有出格的话需要画至出血框。

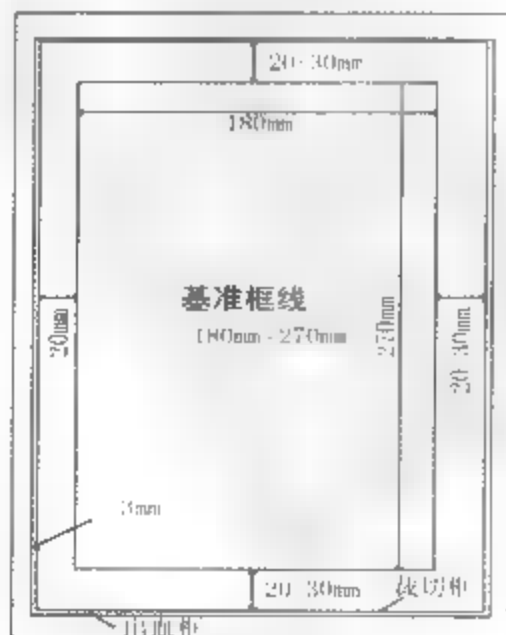
小知识

为什么要设有出血框？

书籍并不是一张张印刷的，而是被铺在一张特大纸上一起印刷，然后再用机器进行裁切，而机器裁切必然会出现误差，所以这3mm的出血位就是为了弥补机器裁切时的误差。

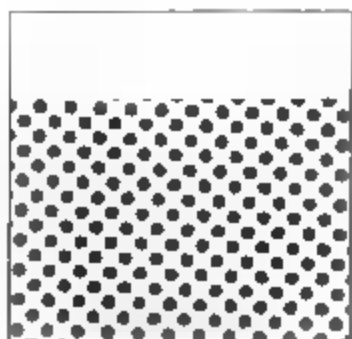
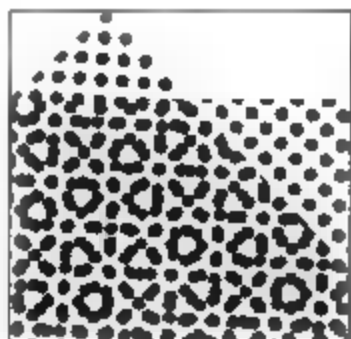
用复印纸、白卡纸等来画画时，也要在上面打好出血框及外框，简单地可以在四周留3厘米空白。

原稿纸尺寸

之王——网点纸

网点纸也叫网纸，从材质上来分有纸质纸和胶质纸，它是绘制漫画作品中常用的工具，主要就是制作一些阴影效果和特殊效果用的，如在衣服、头发、皮肤、背景等处使用网点纸。现在，传统网点纸已很少使用，因为在Photoshop或ComicStudio很容易就能实现想要的效果。

气氛网　　渐变网

从来源分，网纸分三种：日本的原网、国产的原网、复印网。

日本的原网：日本生产，这种网纸的好处是透明，原网与原网之间重叠使用，可以变幻出很多不同花纹的网点，而且重叠的角度不同，变幻出来的效果也会不同。原网可以充分展示你的刮网技巧，从而制作出许多漂亮的特殊效果，但是价钱比较贵。

单张点状网点纸

两张不同角度的网点纸相叠加

两张不同角度的原网相叠加，呈现出漂亮的花纹。

国产的原网：国内自己制作的原网，效果介于日本原网和复印网之间，其特点是也可前贴，但是由于制作工艺的局限性，贴出来的效果没有日本原网好，但是价格便宜。

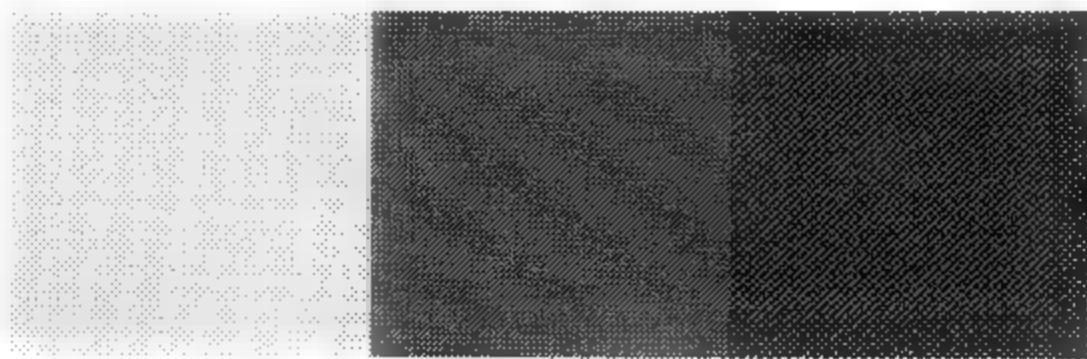
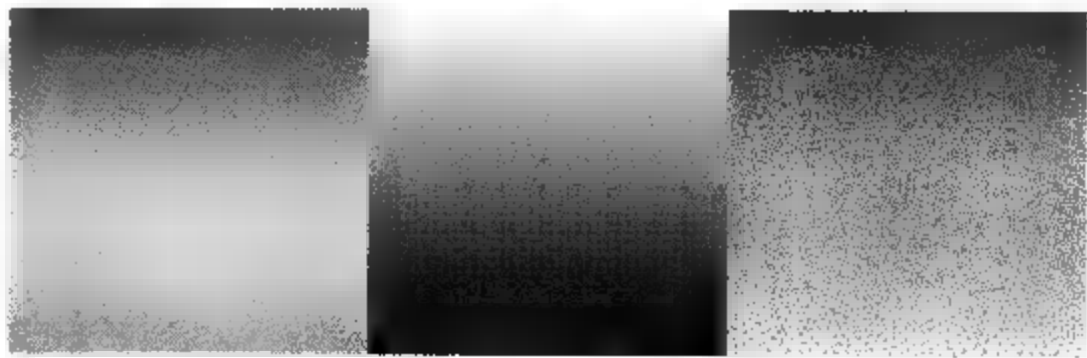
复印网：也就是纸网，是效果最差的网纸，它是由前两种网纸复印而来。可想而知这种网纸不但不是透明的菲林状，而且不能前贴。

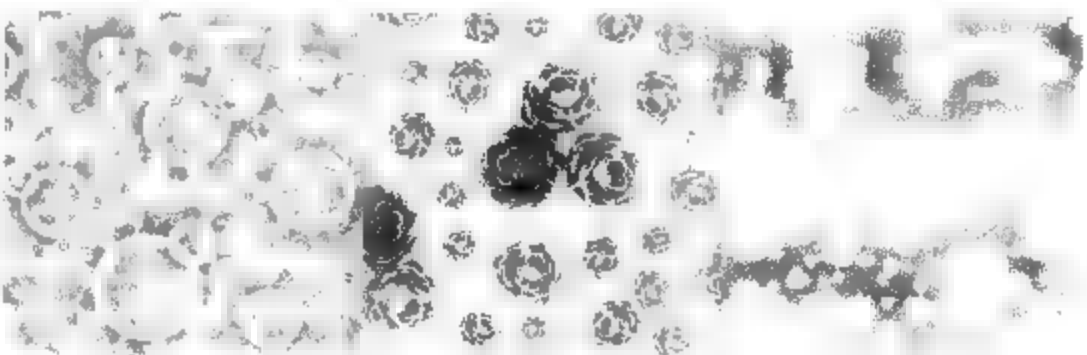
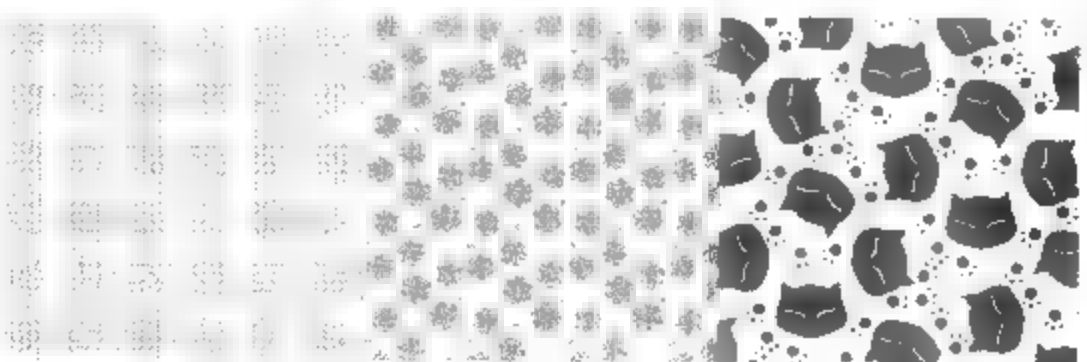
添加网点让人物显得更加立体

网点纸的种类很多，使用网点纸既方便又出效果，所以网点纸是漫画中不可以缺少的宝贝哦！

认识漫画工具

■ 网点纸的效果展示

网点纸的效果非常丰富，主要分为以下6种：灰度网、渐变网、速度网、图案网、气氛网和背景网。

灰度网：用得最多的一种网点纸，主要用来表现阴影，让物体产生立体感。

渐变网：可以用在金属等表现光滑的物体上，或圆柱体上，让物体产生很强的立体感。

速度网：使用速度网，可以让画面充满速度感、紧张感。

气氛网：使用气氛网，可以让画面表现出或温馨或紧张或诡异等气氛。

图案网：图案网点纸主要用在衣服、布料等物体上。

背景网：直接产生风景、建筑等背景。

网点纸应用

添加人物阴影

未添加网点的人物看起来很单薄。

添加网点后人物的立体感增强了，画面也丰富了。

添加背景网点

画面具有梦幻的感觉。

画面具有可爱的感觉。

画面具有沉重的感觉。

画面具有紧张的感觉。

想让画面表现出唯美、伤感等充满感情的气氛，用网点纸是最简单有效的办法哦！

墨水、颜料

画漫画用的墨水要求比较高，比如在什么情况下要求用干得快的墨水，在什么情况下用不容易被水溶化晕开的墨水，还有在什么情况下是不需要反光的墨水等，要求高当然价钱就高些，所以对于初学者而言用普通墨汁就可以了。
画线条时用黑墨水的效果很好，和墨汁相比它干得快，而且干了以后不易被水溶化晕开。另外，也可用黑广告色来涂黑，好处是黑广告色不会反光，有乌黑的感觉，便于电脑扫描，使用时切忌调水太多或太少。需要全部涂黑的地方，用墨汁比用黑墨水涂得更黑更漂亮，涂黑的时候要从外侧开始，沿着轮廓线细心地勾出轮廓，注意不要出界，随后将笔蘸饱墨汁，将中间部分涂满。

■ 各种品质的墨水

Holbein的黑色墨水，适用于填黑色部位。

COMIC的黑色墨水，用于原稿勾线上墨，洇染效果显著，其特点是溶于水，可以任意调制饱和度。

COMIC白色墨水，用来调色、修正、勾线、绘制反白效果等，其特点是良好的水溶性，可以随意调制饱和度。

■ 墨水的使用

耐水性墨水的填黑效果

水溶性墨水的墨迹

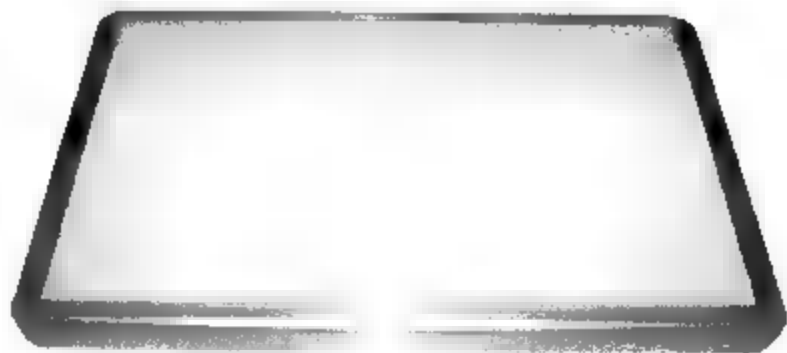
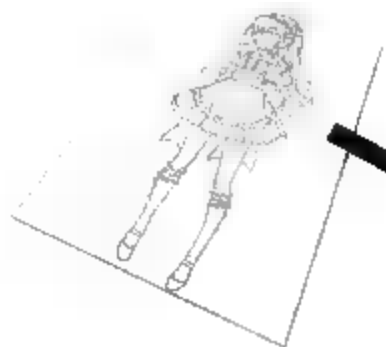
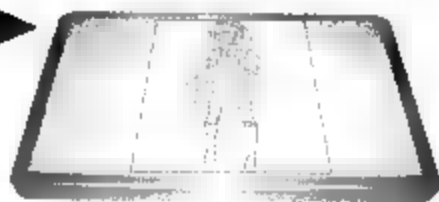
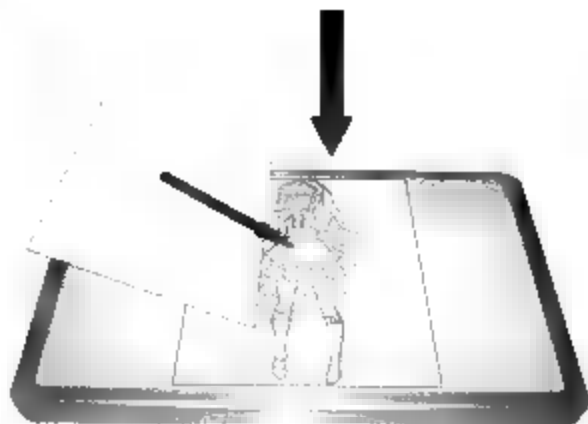
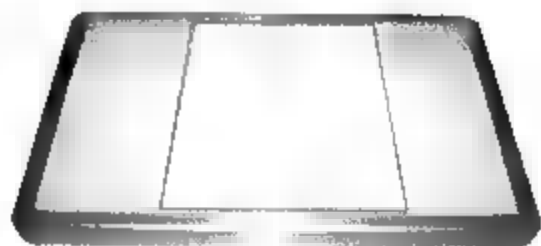
彩色墨水

彩色墨水配合针笔常用于上色，可以绘制大面积的画面，但缺点是快干，令笔触明显，涂大面积时颜色不太均匀，颜料很稀不太容易画细线，但它最大的好处是颜料是透明颜料，上色后黑线不会变淡。彩色墨水最大的缺陷是画不可以照射，受到室内光的照射也会变淡，只能是画完后收起来，不适合给展览的画上色。

拷贝台

拷贝台又称透写台，是制作漫画、动画时不可缺少的专业工具，主要由一个灯箱上覆盖一块毛玻璃或亚克力板所组成。使用的时候可以将多张画稿重叠在一起，并且可以很清楚地看到底层画稿上的图，拷贝或修改后画到另一张纸上。一般用来粘贴网点，将草稿描绘成正稿。现在专业画室也很少用了，了解一下即可。

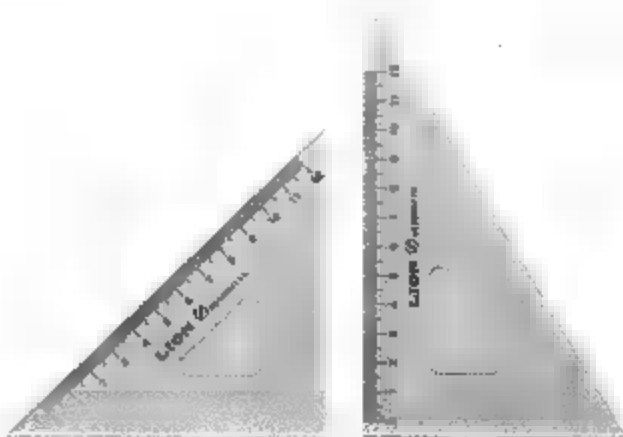
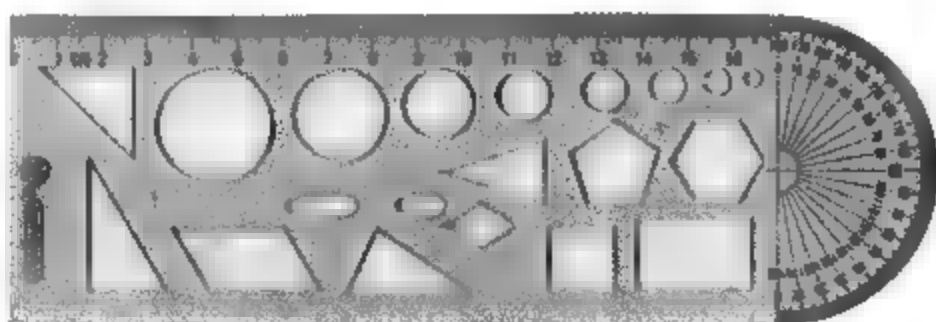
拷贝台

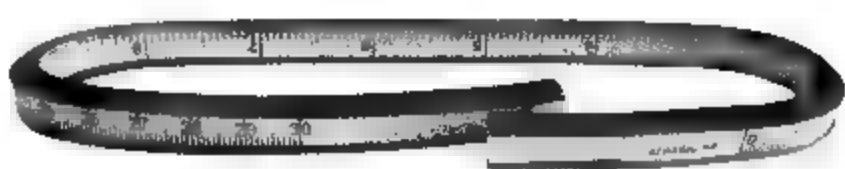
■ 拷贝台的使用方法

1 首先将草图放在拷贝台上。

2 将空白纸重叠在原稿上，从空白纸上可以看到下面原稿的图，然后就可以在空白纸上进行描绘了。

3 最后描绘出需要的正稿。

通过拷贝台可以很方便地对草稿进行修正或进行正稿的描绘。制作动画时可以画出动画的分解动作。所以说拷贝台是不可缺少的工具哦！

尺子

画漫画时需要用到的尺子大体有3种：直尺、三角尺、云形尺，它们在画漫画时各有用途。

直尺：用于画分格框和一些建筑物的长直线。

三角尺：用来画平行线和直角边。

几何形模板尺子：用来画简单的几何图形。

云形尺：用来画曲线。

软尺：内置高精度尺条，公制和英制双面使用，柔软，易弯曲测量，而且曲线位保持性特别好，决无反弹，可以用来绘制具有多变化弧度的线条。

注：使用尺子画出干净的线条的方法。

将尺子凸出的一边贴着纸，墨水会沿着尺子流，不能绘制出干净的线条，并且容易弄脏稿子。

正确的使用方法是将凸出的一边向上。

借助尺子，可以绘制出干净的、工整的线条，让画面看起来更加漂亮，所以一定要学会使用尺子哦！

■ 线条的应用

没有添加速度线的时候画面很平静，虽然人物在走路，但是动感不足。

添加动感线后，可以感觉到人物在向左边行走。

没有添加速度线的时候人物奔跑的感觉没有那么强烈。

添加速度线后，画面冲击力增强，这样的画面才能感染读者。

没有添加速度线，给人的感觉是静止的。

添加速度线后，可以看出这是扭头瞬间的动作。

辅助工具

除了前面所讲的主要工具外，绘制漫画时还需要用到很多辅助工具，如橡皮擦、刀、胶带、夹子等。

■ 橡皮擦

用来擦去铅笔草稿线。建议使用擦拭时不易使纸张起毛的软橡皮，可选购4B橡皮。

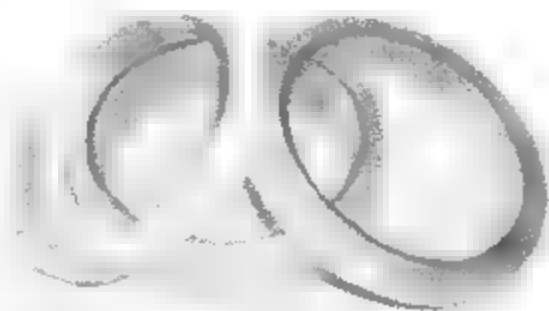
■ 美工刀、笔刀、压网刀

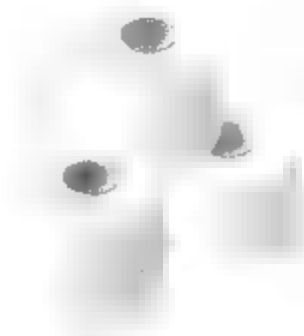
这些刀具是用来处理网纸的。美工刀一般做割网用，而笔刀一般做刮网用，由于日本胶网的黏度有限，还要用压网刀将网点纸牢固地粘贴在稿纸上，当然如果没有压网刀也可以用指甲代替。国内胶网很少，自己涂胶一般不需要使用压网刀。

■ 胶

考虑到胶水含的水分太多，容易破坏网纸，所以选择的胶应该是含水分少的，比如胶棒、双面胶等。

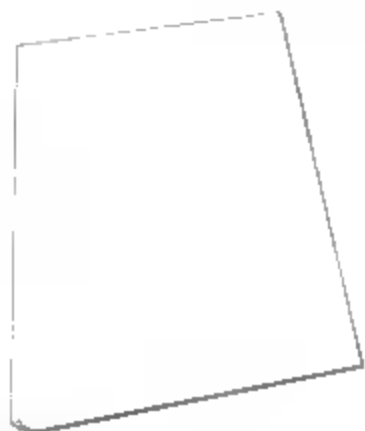
胶水：含太多水分，不适合用来粘贴网纸。

胶棒：含的水分很少，可以大面积使用。

双面胶：普通的双面胶含水分很少，黏度不够，适合大面积使用。

■ 卫生纸

卫生纸也是不可缺少的哦，特别是使用蘸水笔的时候，稍不留意就会把稿子弄脏了，有了卫生纸就不怕了。

当然啦，每个人的习惯不同，用到的工具也不全一样，这些只作为个人参考。

各种工具的使用步骤

前面已经讲解了一些工具的特点和作用，下面就来演示一下如何使用这些常用的工具。

1 选择原稿纸，初学者可以使用复印纸。

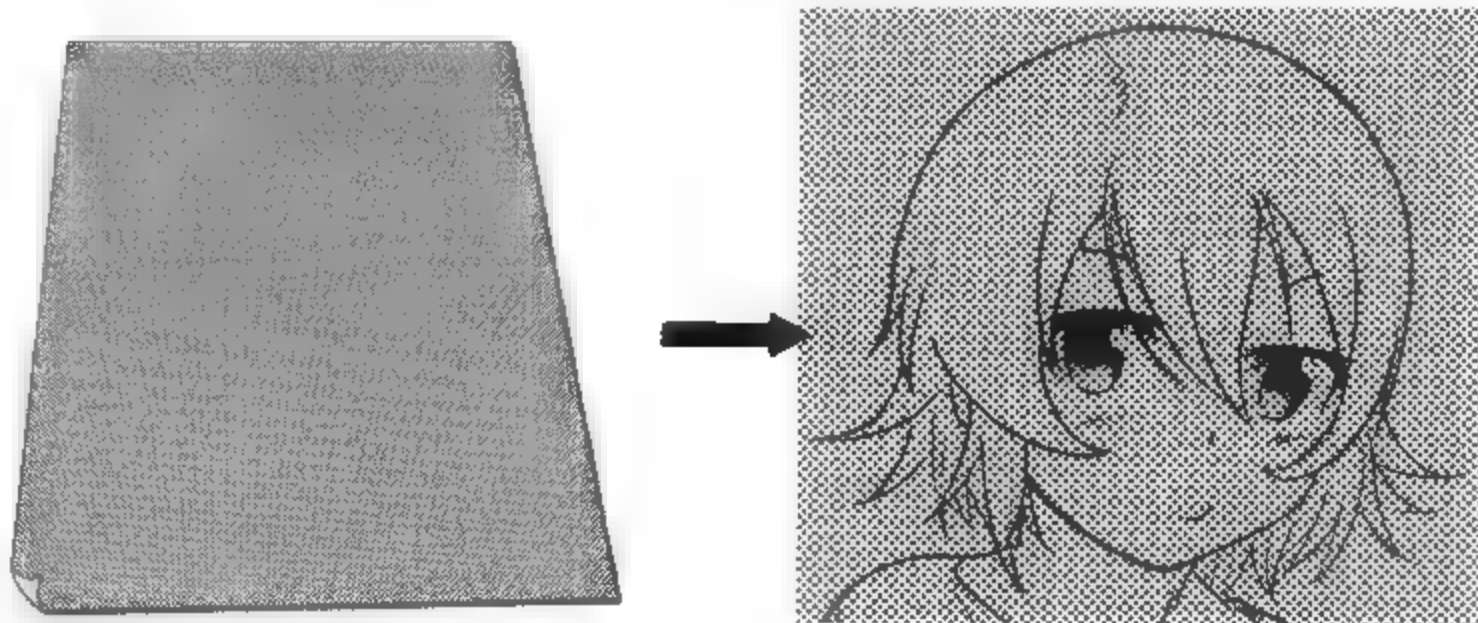
2 用铅笔绘制草图，为了省力省时，可以选择自动铅笔。木杆铅笔通常选用HB以上或硬H铅笔即可。

将草图纸放在拷贝台上（前面已经演示了如何使用拷贝台，这里就不再演示），将新的空白纸放在草图纸上，用蘸水笔描绘。

用蘸水笔的时候要注意，在描绘人物主线时选择G笔，因为G笔笔尖富有弹性，容易控制线条的粗细变化，能画出具有抑扬顿挫之感的线条。

描绘好的线稿

粘贴网纸

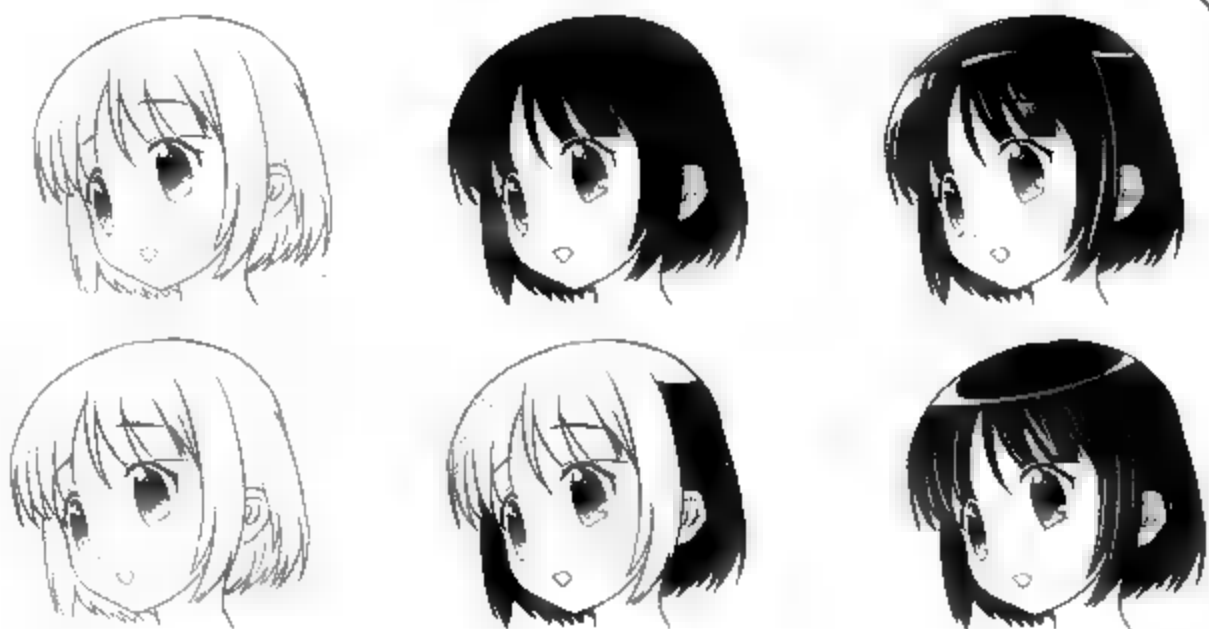
这里我们讲解的是原网的使用方法。一般常用的线数在70左右，灰度为20%～10%。

选择合适的网点纸，然后用美工刀把需要的网点纸割下，将网点纸贴在需要添加网点的地方，注意要将图案全部覆盖住。

用笔刀将多余的网点纸刮掉，刮的时候确定好要刮哪些地方，否则刮错就会浪费网点纸哦！

贴好网点纸后，人物立体感得到了增强，看起来更加饱满，画面看起来也更加精美了。

通过刮网刀刮去灰网上的网点，就会出现渐渐变化的阴影了，如云或海的阴影、傍晚的天空等。

所以只有不断地练习，不断地研究，才能将网点纸用到极致哦！

用软笔或毛笔将头发涂黑或描白，这样绘制出来的黑发也很漂亮。

Chapter 02

基础知识及技法练习

本节课主要讲什么是漫画，漫画根据接受的人群可以分为哪些类型，根据画面风格又可以分为哪些类型，还有漫画绘画中包含哪些元素等。

什么是漫画

要画漫画，首先当然要知道什么是漫画，漫画以一种怎么样的形式去表现，漫画有哪些特点，包含了哪些风格等，只有了解了我们才能更好地去创作。

漫画的定义

所谓漫画，就是通过夸张的手法有意识地突出一个事物或人物的特征，与此同时又省略掉其次要的、一般性的东西。

漫画也是一种艺术形式，它是用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画。一般运用变形、比拟、象征、暗示、影射的方法，构成幽默诙谐的画面或画面组，以取得讽刺或歌颂的效果。

漫画的风格很多，按地域和流派可分为法国漫画（BD）、美国漫画（Comics）、日本漫画（Manga）、港台漫画、中国漫画、阿根廷漫画等，在这里我们主要讲解的是日本漫画。

日本漫画指日本国内制作或发行的漫画，包括故事连环画和四幅一组的组画，它是画面组合作品的总称。

日本漫画基本由格、登场人物、背景、文字气球（登场人物的言谈和思考内容以文字形式记录在文字气球中）、拟声词（以手写字体形式表现）、漫符（用以体现人物的心理和动作，比如在让人物的额头、拳头浮现青筋代表愤怒，在人物的额头、后脑边画上汗水滴表示角色的惊讶、愤慨或困惑）、台词和其他技法构成。日本漫画的阅读顺序（格的排列）一般是从上往下，从右至左（同一行中）；在同一格中阅读文字气球中的文字顺序也是从上往下，从右至左。

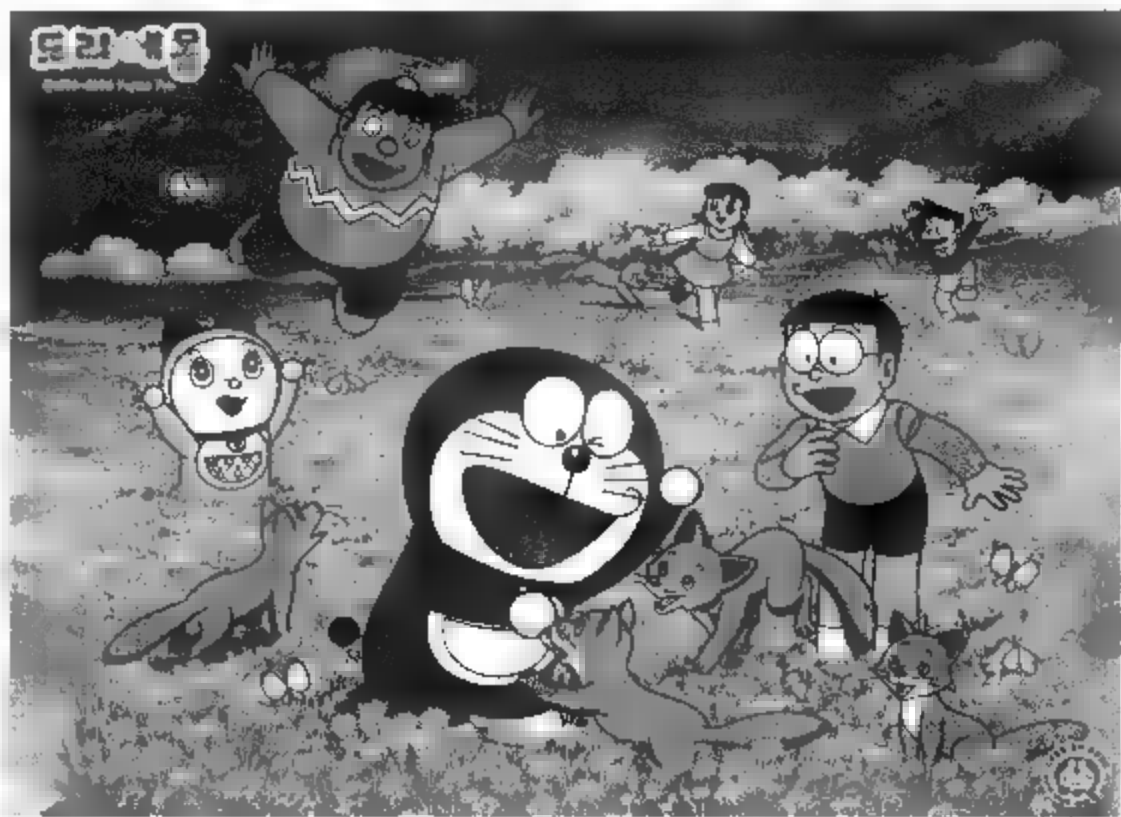
《ToLoveRu.Darkness》
作者：长谷见沙贵、矢吹健太朗

■ 拟声词

漫画的分类

漫画的分类很多，比如从受众来分，或是从漫画的风格来分等。

1．按受众来分： 儿童漫画、青年漫画、少年漫画、少女漫画、成人漫画、军事漫画、耽美漫画、地下漫画等。

儿童漫画： 以6~11岁的儿童为主要读者对象的漫画，内容简单易懂。

《多啦a梦》

少年漫画： 少年漫画是最主流的漫画类型，面向少年读者，少年漫画的忠实读者是青少年，还有一些成年人等。一般以打斗、悬疑、冒险、科幻为主，而大部分主角都为一个目标奋斗，如《ONE PIECE》中的主角路飞和他的伙伴们为了寻找海贼王留下的传说中的秘宝“ONE PIECE”而航行；钢之炼金术师主角爱德华和阿尔冯斯为了取回他们所失去的一切，开始踏上了找回自己身体的旅程。少年漫画的最大特征就

是：努力、友情、胜利。

《海贼王》

作者：尾田荣一郎

《死神》

作者：久保带人

《圣魔之血》

作者：九条清

少女漫画： 少女漫画没有明确的界限，不以故事类型、绘画风格或是情节而划分。大多都是纯真而美好的故事内容，在画风上也比较偏向于完美化，故事主人翁多是俊男美女，而多数渲染的都是浪漫理想的爱情故事。主要读者对象是拥有少女情结、唯美主义、美型和恋爱中的女孩子。

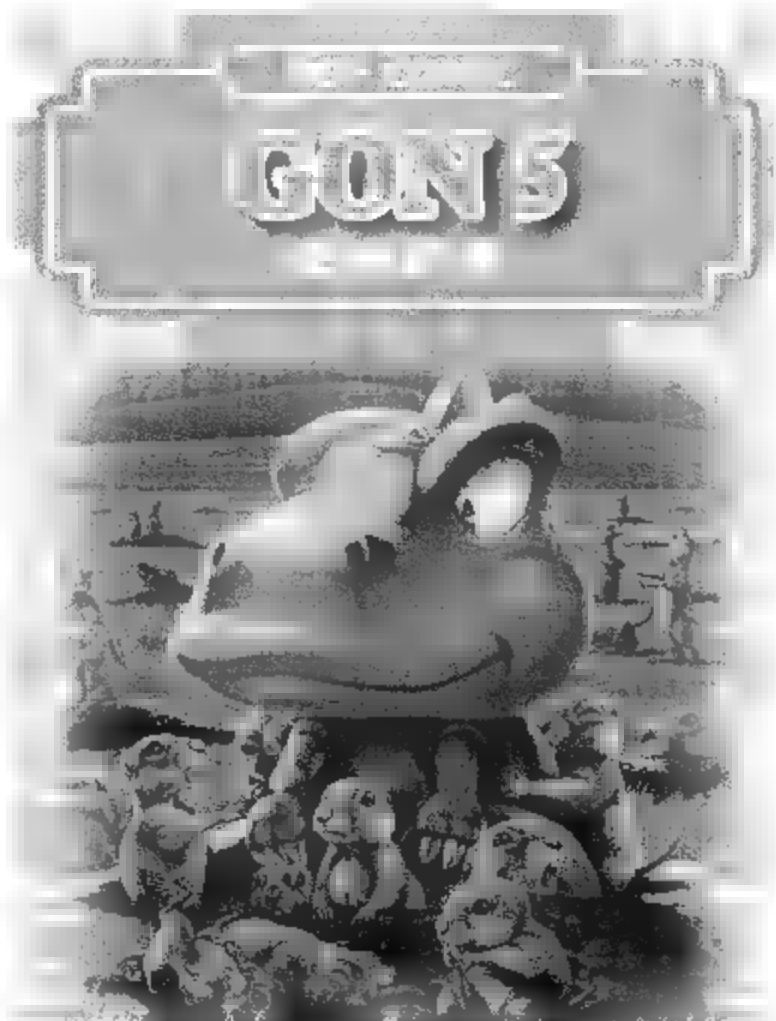
《地狱少女》
作者：永远幸

《我的妹妹不可能那么可爱》
作者：伏见司

《花丸幼稚园》
作者：勇人

2. 按漫画的风格来分：有写实风格、半写实风格、后美型风格、简约风格、唯美风格等。

写实风格：作品中的人物与现实人物比例相当，背景、配件等也与现实中基本一样。

这里特别推荐田中政志的经典作品《小恐龙阿贡》。

《小恐龙阿贡》 作者：田中政志

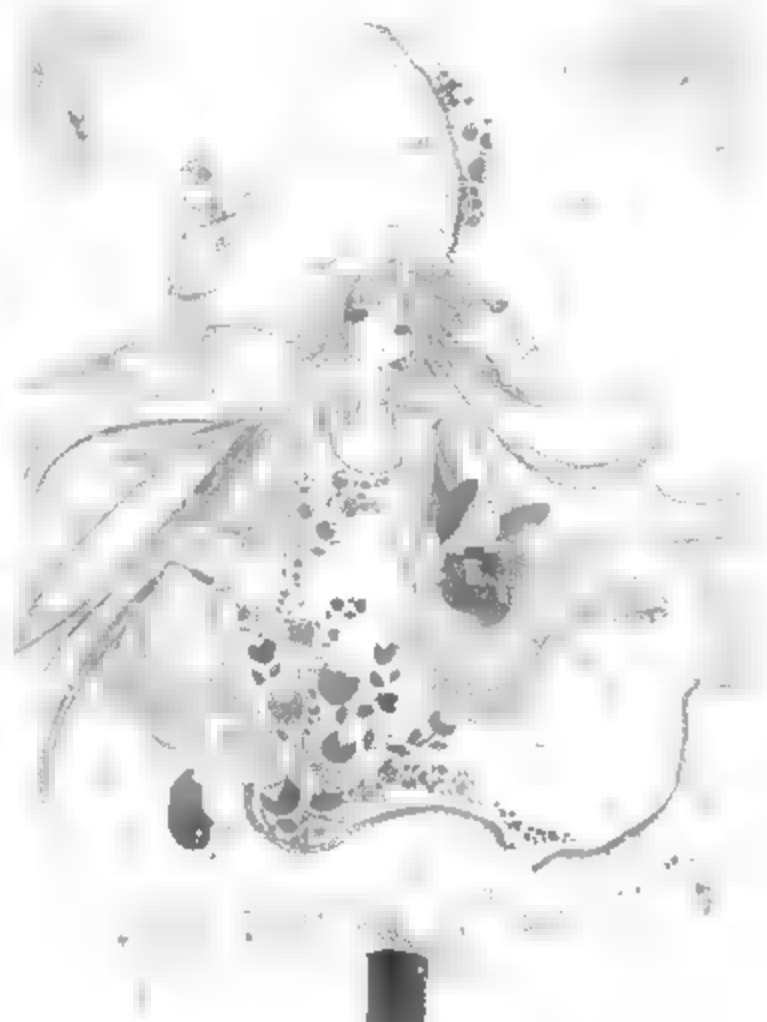
半写实风格：人物比例与现实人物相当，略有夸张。

代表人物：北条司、桂正和、井上雄彦。

《灌篮高手》
作者：井上雄彦

后美型风格：人物美得有点无组织无纪律，已经超越了现实，并且要配上华丽、复杂的线条与配件，再配以夸张的动作、离奇的故事。

代表人物：CLAMP、由贵香织里、田村由美。

《GATE 7》作者：CLAMP

《小鸠》作者：CLAMP

《迷途猫overrun》作者：松智洋

简约风格：画面中的线条流畅、简约，有一种简笔画的感觉。鸟山明、安达充、高桥留美女的早期作品应该也属于这一类。

代表人物：手冢治虫、藤子不二雄、蔡志忠。

《铁臂阿童木》作者：手冢治虫

唯美风格：这种风格应该是介于后美型与简约之间的一种风格。造型与配件虽然很复杂，但给人一种清新的感觉，不会有那种过分美丽而造成的压迫感。

代表人物：清水玲子、秋乃茉莉、橘皆无、筱原千绘、斋藤千惠。

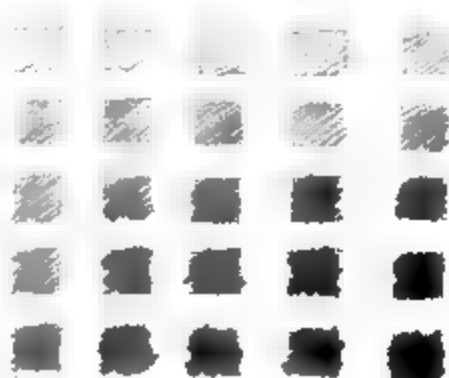
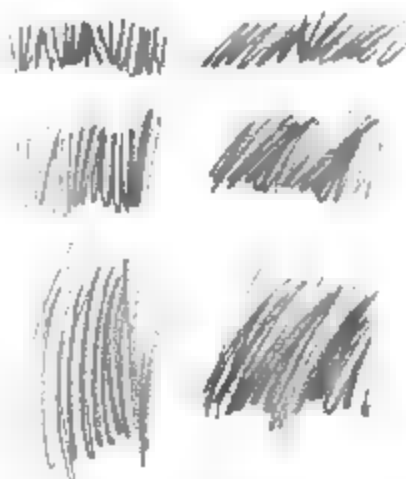
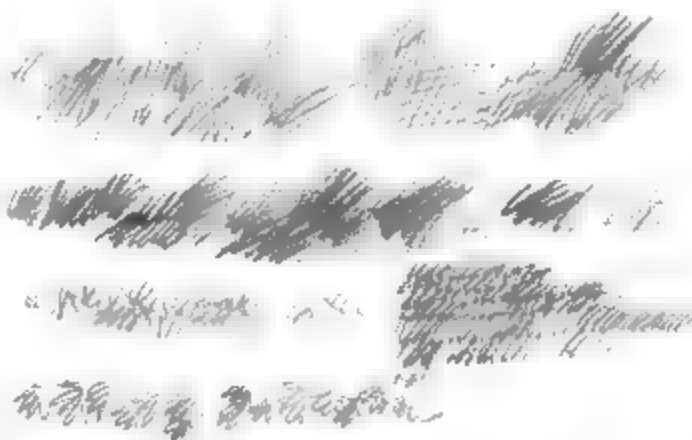
《天是红河岸》作者：筱原千绘

基础技法练习

任何绘画都要从基础开始练习，如线条的画法，力度不同绘制出来的线条感觉也不一样。而且任何绘画作品都必须从草图开始，没有人是直接画出成品的。

线条

不同的用笔方式能绘制出不同的笔触。

不同力道的直线笔触

不同力道的色块

长度不同的线条具有不同的效果

不同手法的笔触具有不同的效果

不同的相互叠加法绘制出的不同效果

画画一定要放开，胳膊要放轻松。千万不要拘泥于小节，别害怕画错，这样画出来的线条才比较硬朗。

多练习，慢慢地就熟了。

均匀排线的效果

疏密不同的笔触具有不同的效果

草图

要创作一个人物，就必须先从草图开始，所以草图的练习很重要。随身带着速写本和笔，空闲的时候可以随手画一画，画的时候不用在意线条是不是整齐的，尽管放开地画。

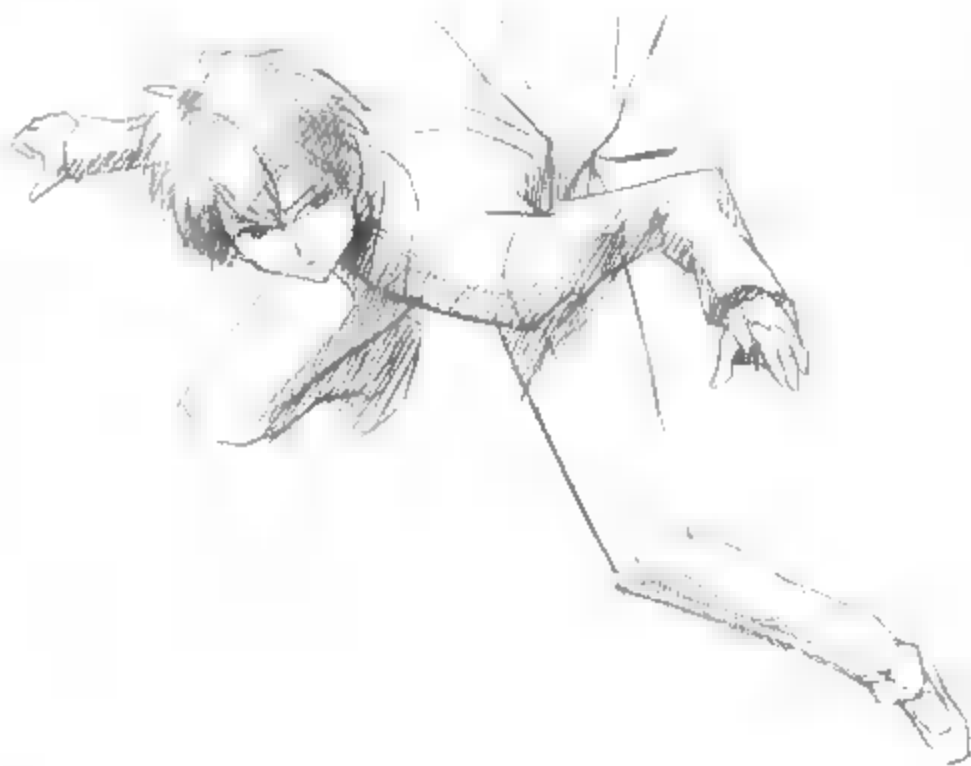
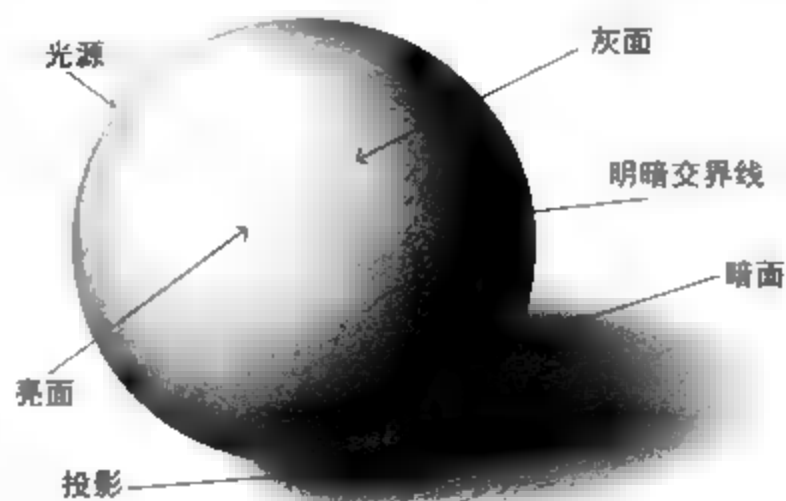
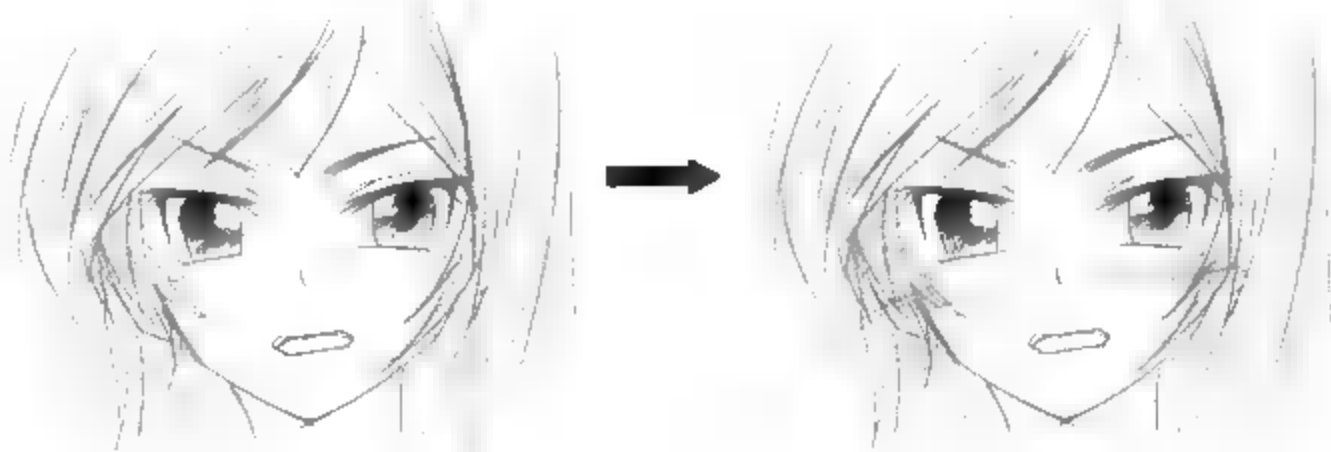
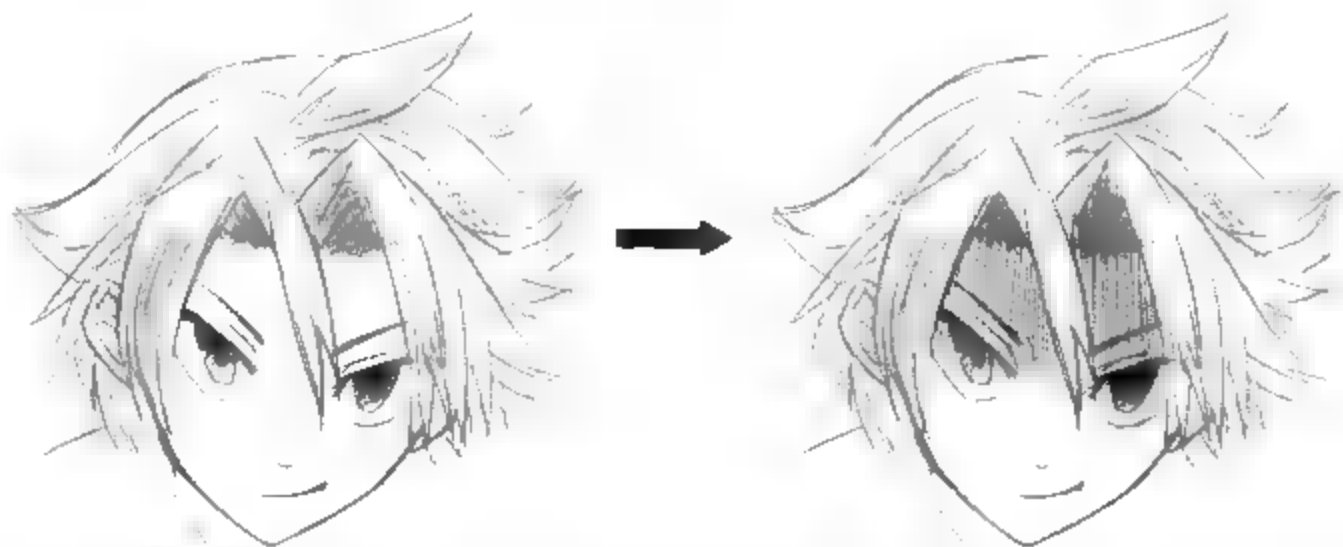
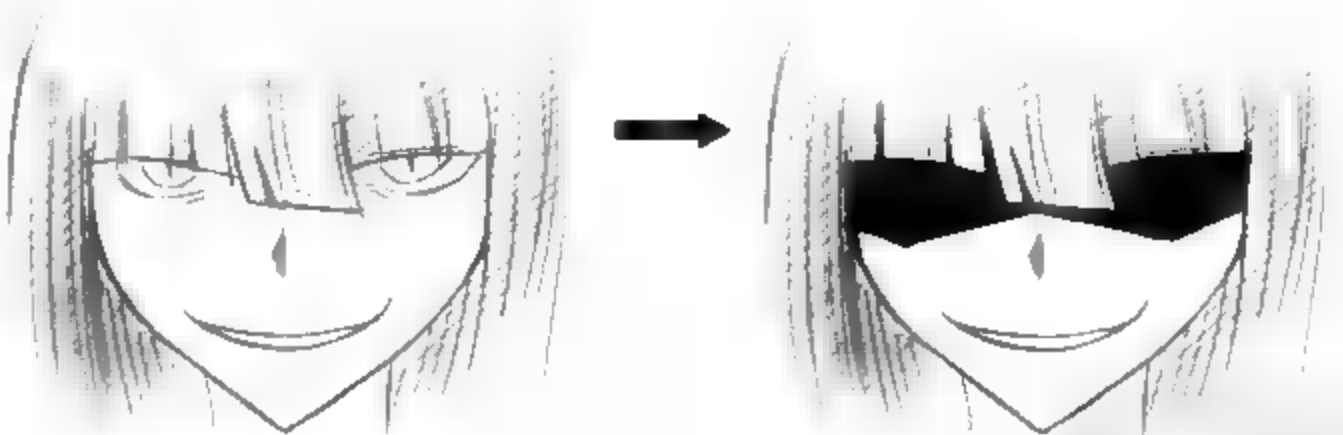
草图范例

所谓熟能生巧，平时多看些好的作品并临摹，时间久了自己也能画出理想中的人物哦!

光影

明暗现象是由光源、物象及人的视觉3个方面综合表现的，三者之间存在着4种可变的关系：

1. 光源的强弱；
2. 光源据物象的远近；
3. 光线照到物体表面距离的远近；
4. 物象本身的不同色彩。

绘制漫画也需要添加光影效果，因为这样可以让人物更加生动，画面更加精美，而且一些特殊的阴影效果更能表达出人物的心理状态。

添加阴影可以让人物更加立体，画面也更加精美。

没有添加腮红线，给人的感觉只是人物哭了，但是添加腮红线后，给人的感觉却是哭中带有点羞涩的味道。

人物给人的感觉是有点坏坏的，顽皮捣蛋的类型，但是在额头添加阴影线后，给人的感觉是阴险的，比之前的感觉更坏一层。

人物给人的感觉是阴险狡猾、有坏念头的，将眼睛处涂黑，人物给人的感觉不只是阴险狡猾，更有邪恶的感觉。

阴影只要处理得好，可以表现出很优秀的效果，当然如果处理不好，就适得其反了。

漫画绘画的主要内容

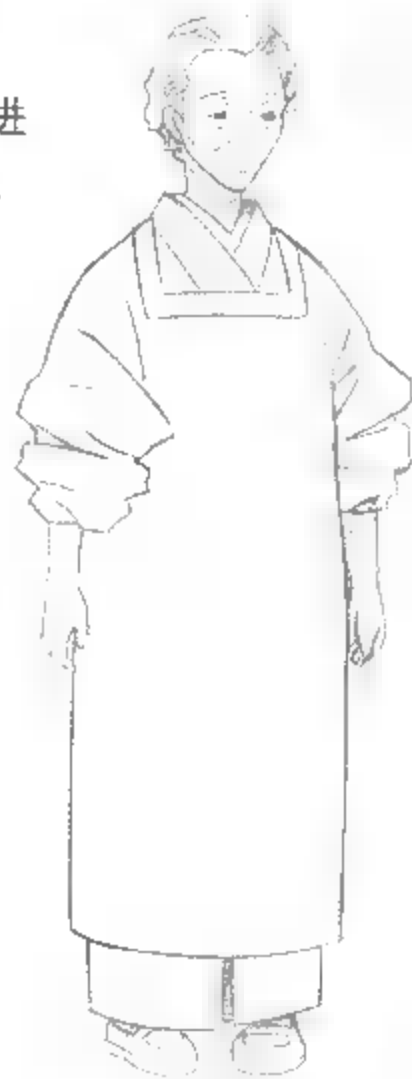
漫画的主要内容包括人物、道具、背景，其中人物是漫画的中心，也是漫画的主题，而漫画的其他元素则是背景和道具，它们都是为了衬托人物而存在的，就像绿叶衬托红花一样，两者缺一不可。

漫画的主题——人物

一部漫画中人物是主题，整个故事就是围绕某一个人物来进行的，而人物的角色很多，如爷爷、奶奶、爸爸、妈妈、同学、朋友等。

老奶奶

中年人

老爷爷

军人

少年

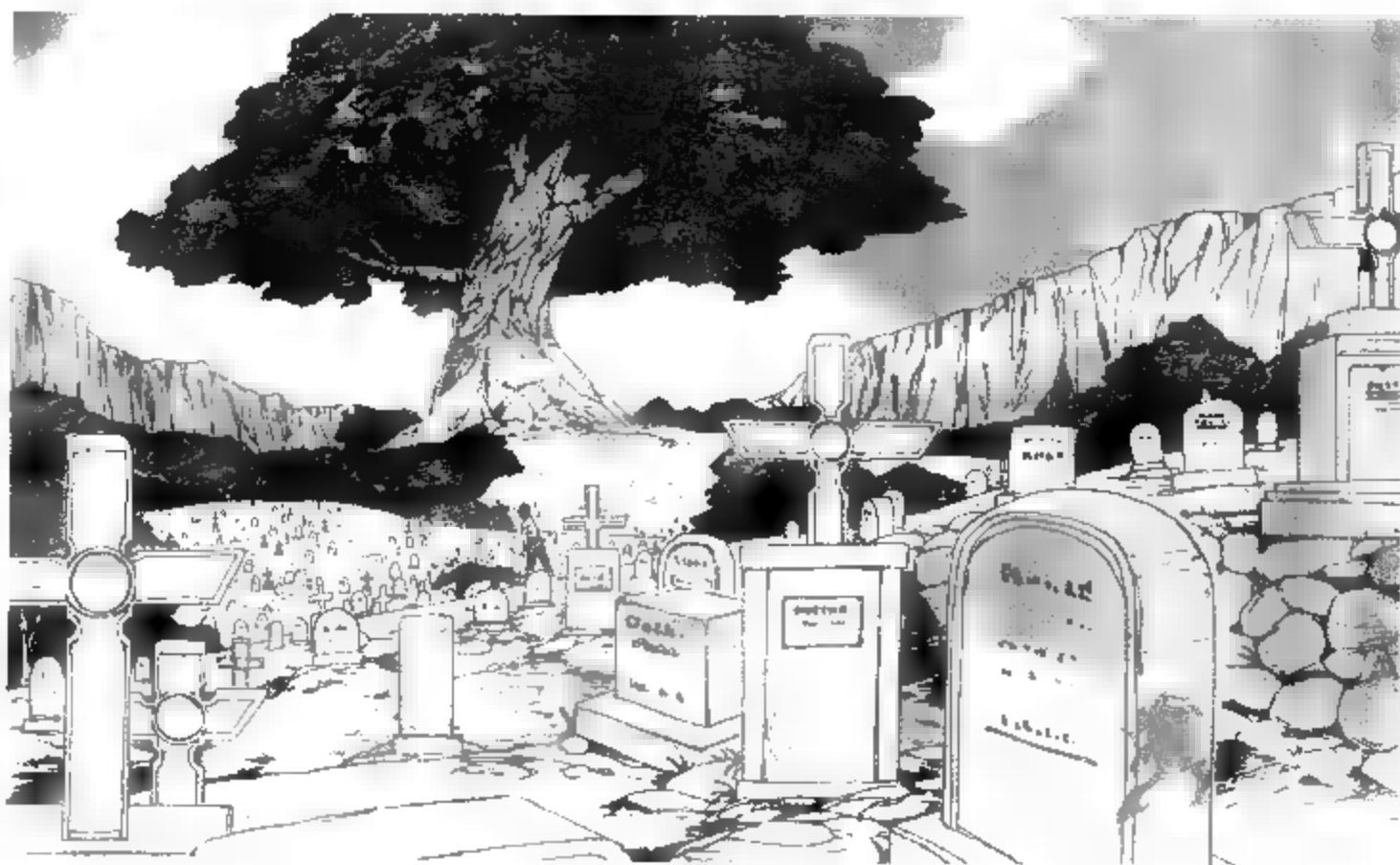
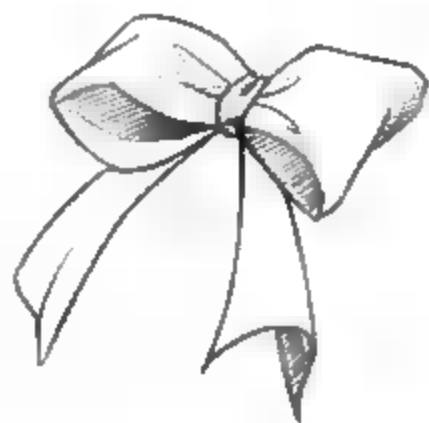
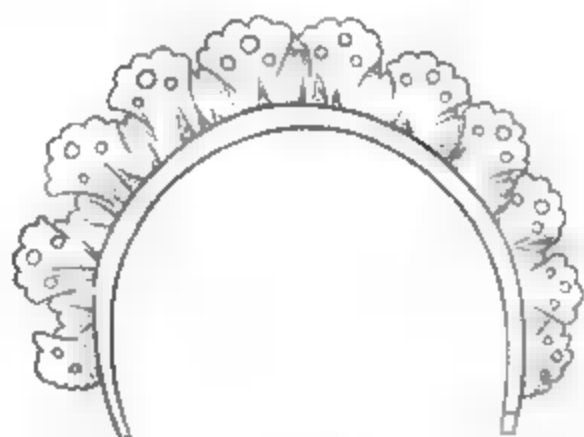
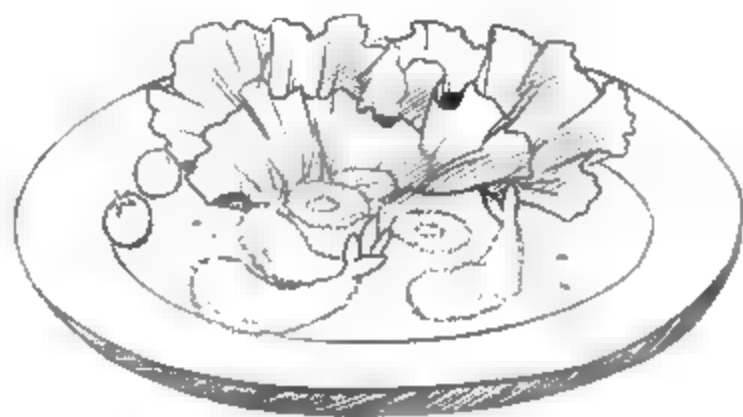
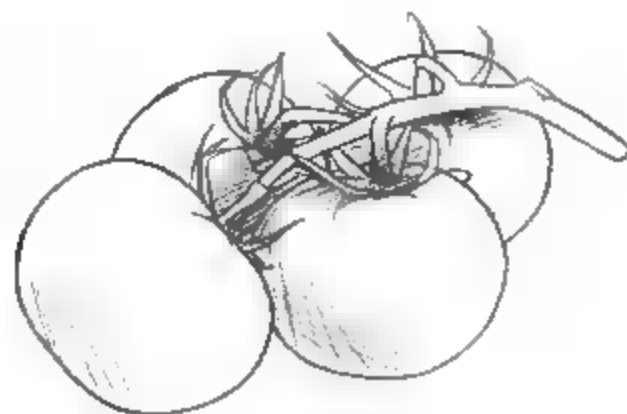
少女

漫画中涉及的角色很多，一部漫画中不可能都是年轻人，或都是女生，或都是老年人等，而是需要各种类型的人，这样才能让故事更加精彩，如《海贼王》中就涉及了很多人物。

漫画的衬托元素

漫画中的衬托元素有背景和道具，它们能让故事更加直观更加明了，让故事更加丰富更加精彩，它们也是不可缺少的元素。

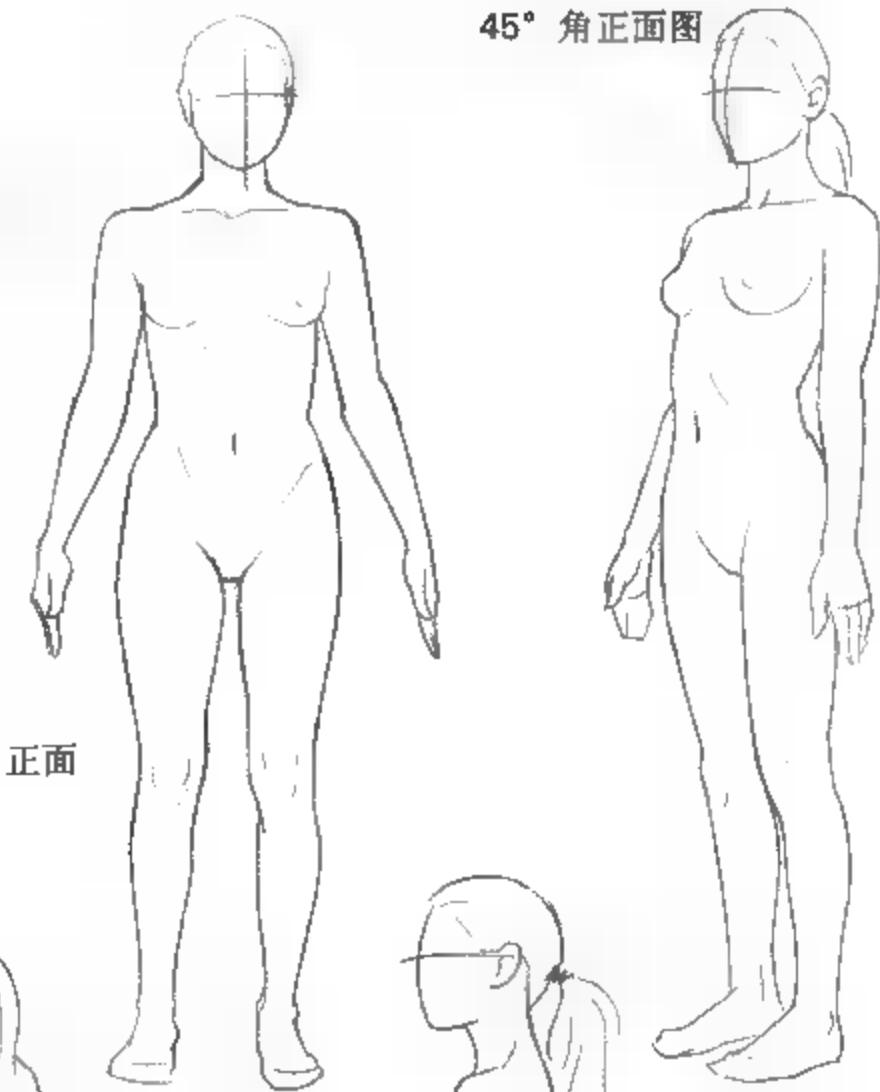
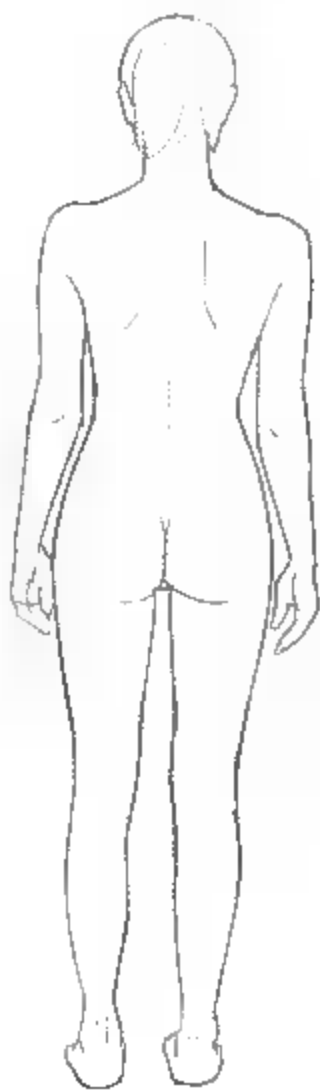
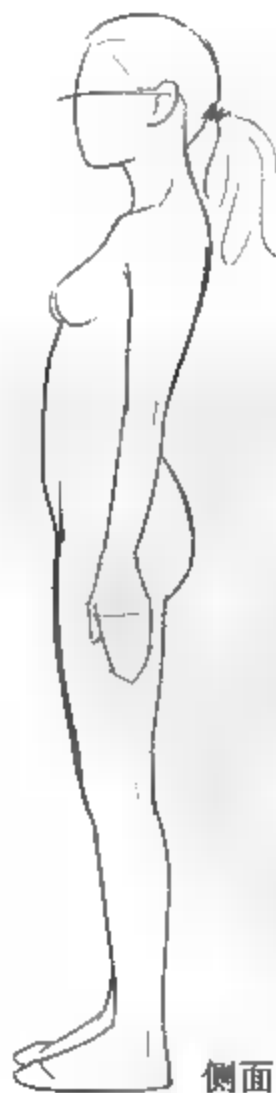
■ 背景

《天上天下》作者：大暮维人

《被埋葬的黑暗与少女》作者：新井円侍、大岩ケンジ

■ 道具、动物

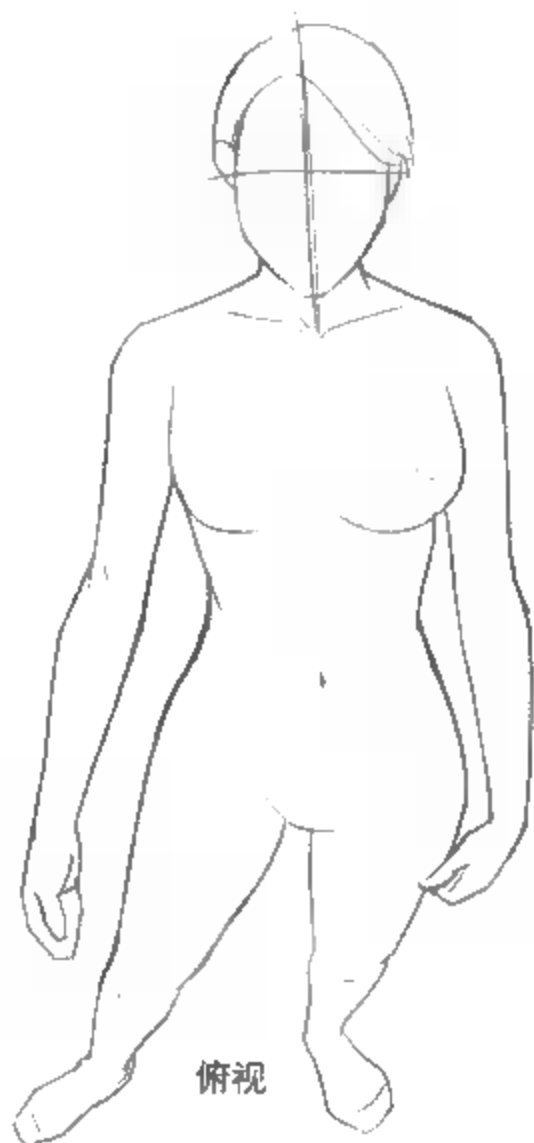
2.4 透视技法

不同的透视可以给人不同的感觉，如俯视一个人的时候，给人的感觉是弱小的；而仰视一个人的时候，给人的感觉是高大雄伟的。背景的透视也有不同的效果，如俯视图能看到大景，仰视的视觉范围就小很多。下面我们来分别讲一讲人物透视和场景透视。

透视

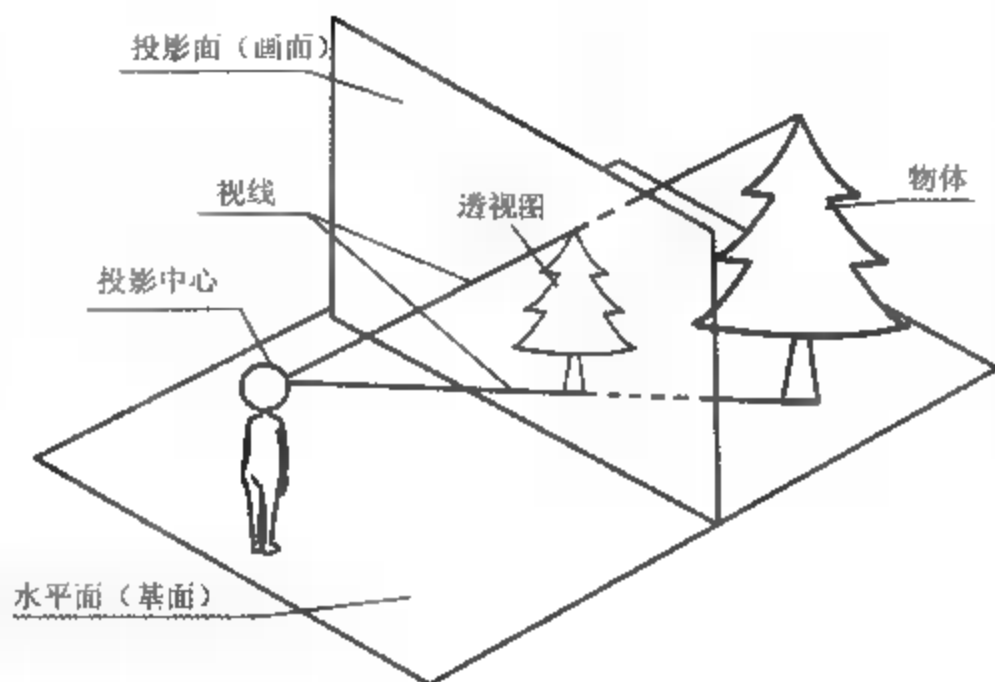
研究并掌握人体的透视规律是十分重要的。人体在运动时，透视也在发生着各种复杂的变化。人的形体结构比较复杂，下面来看一看各个角度的人体。

视角不同，人体的透视效果也是不同的。如俯视图，人物因为近大远小的关系，头部在视觉上变得很大，腿部变短，而且脚因为离视点远而变得很小；反之仰视图中人物头部变小，上半身变短，腿部变长，而脚因为离视点很近，所以在视觉上显得很大。

俯视

俯视

仰视

因为人体结构比较复杂，所以可以将身体的各个部分概括为立方体、长方体、圆锥体等，让人体简单化，便于理解。

[illegible]透视

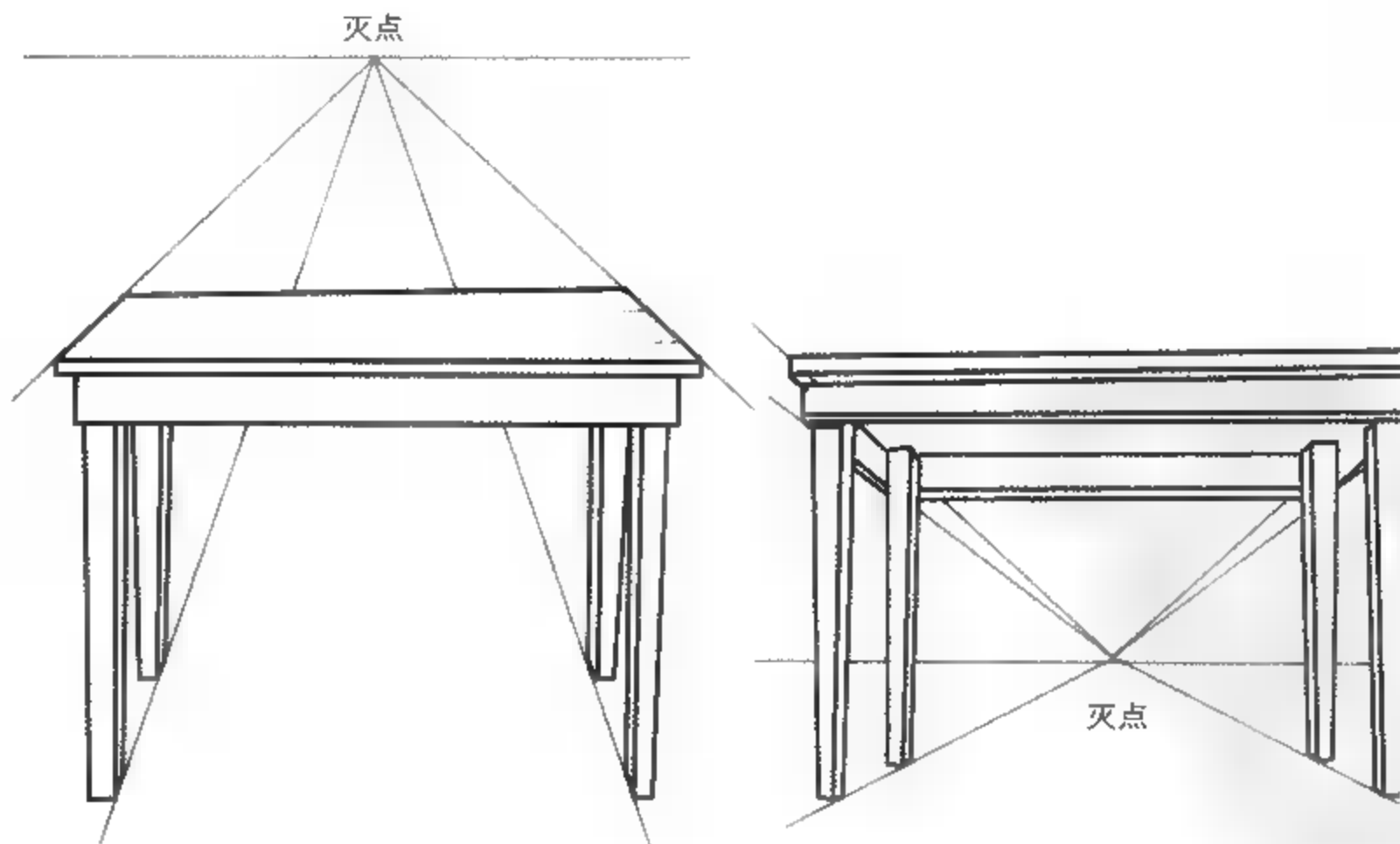
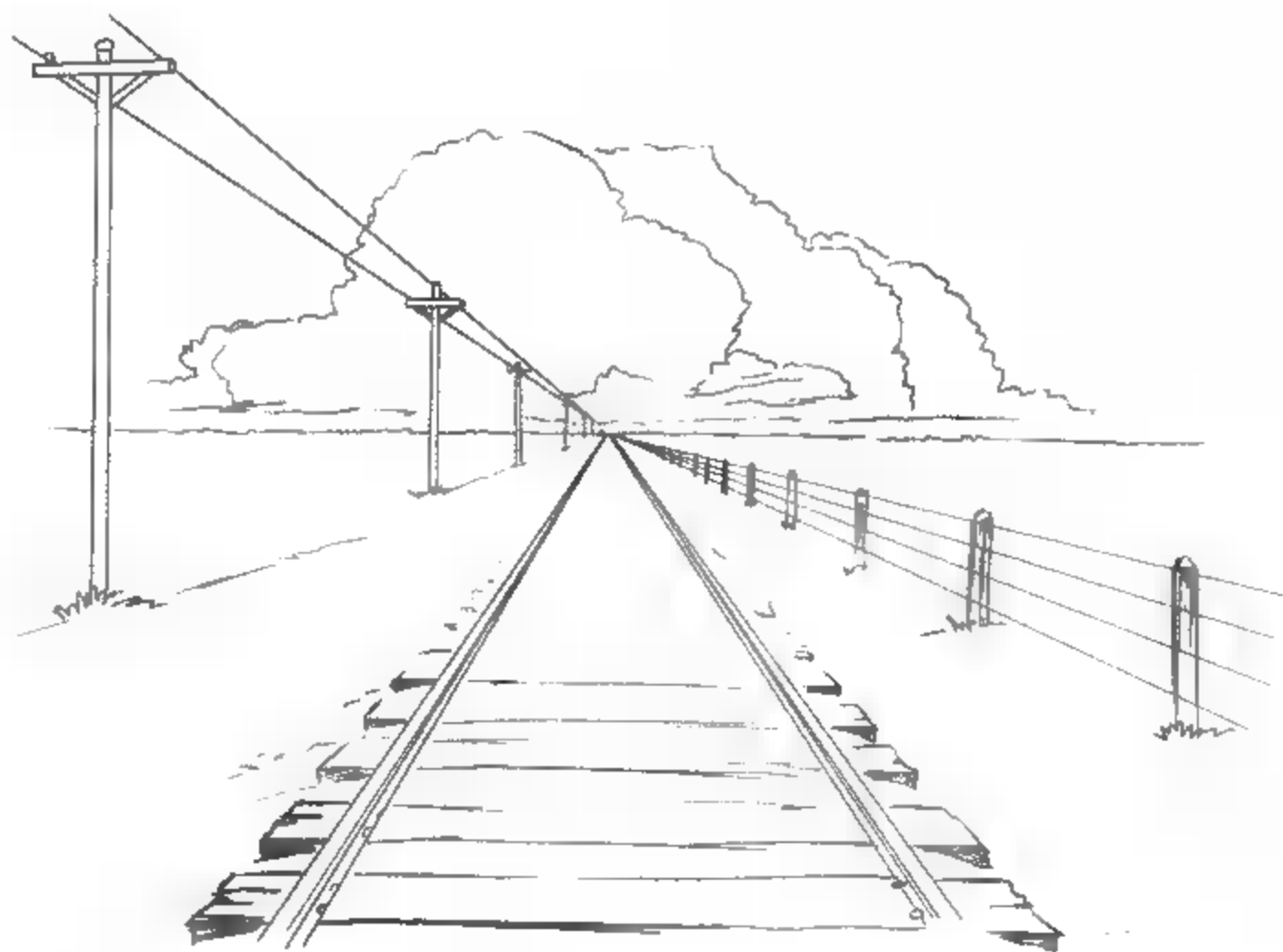
透视现象在我们生活中随处可见。站在马路中心，看到路两旁的房子及路面上的车道都会逐渐地集中到前方一个消失点，在透视学中将这一点称为灭点，穿越这一点的水平线称为视平线。一般来说，观察者在视平线以上俯视，物体呈现"近高远低"、"近大远小"、"近宽远窄"的现象；而如果观察者在视平线以下仰视，物体则呈现"近高远低"、"近大远小"、"近宽远窄"的现象。

下面介绍3种最常用的场景透视方法。

■ 一点透视

也叫平行透视（一个灭点），就是有一面与画面成平行的正方形或长方形物体的透视，这种透视有整齐、平展、稳定、庄严的感觉。

灭点

灭点

范例

■ 两点透视

有两个灭点，就是物体任何一面都不与画面平行的正方形或长方形物体透视，这种透视能使构图较有变化。

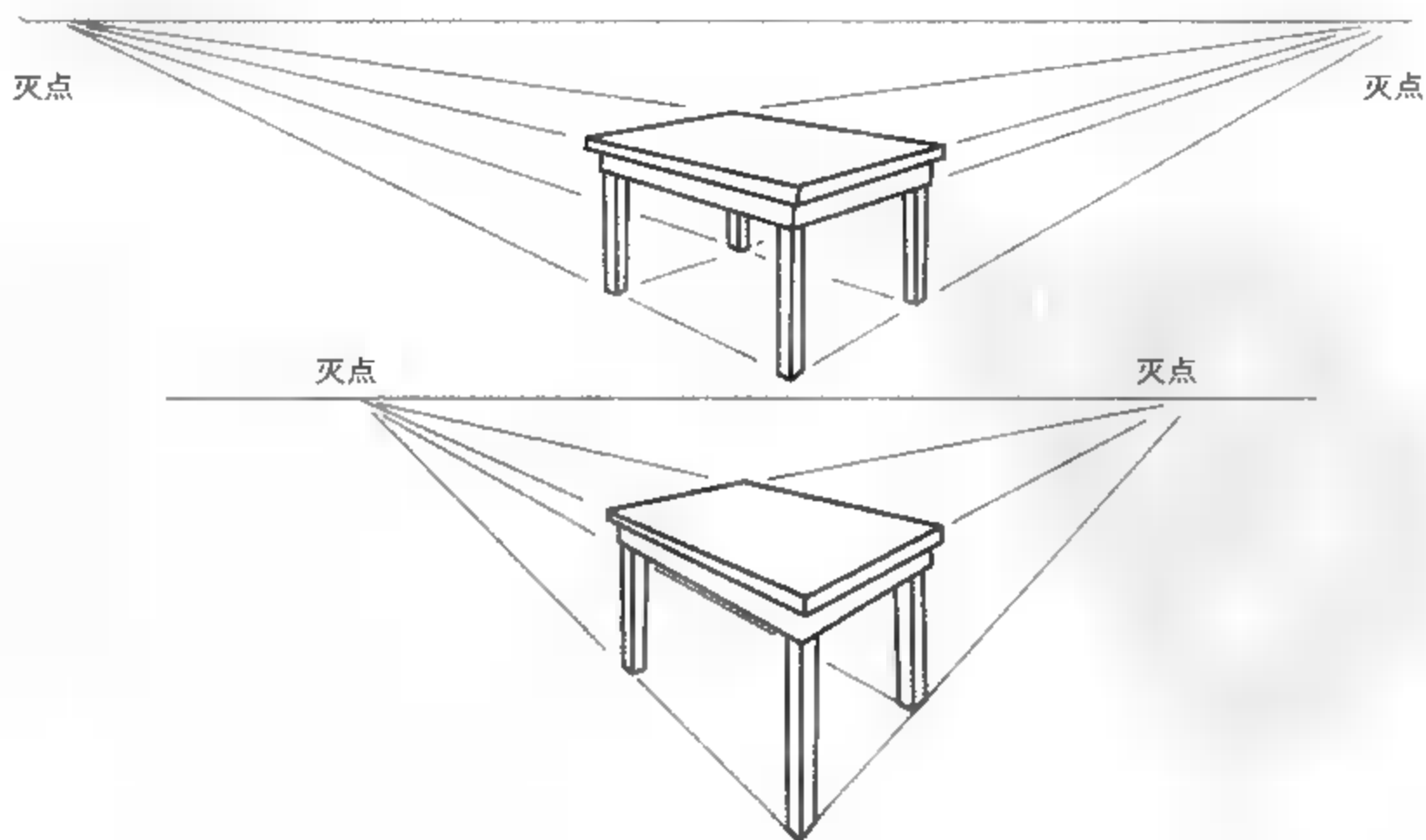
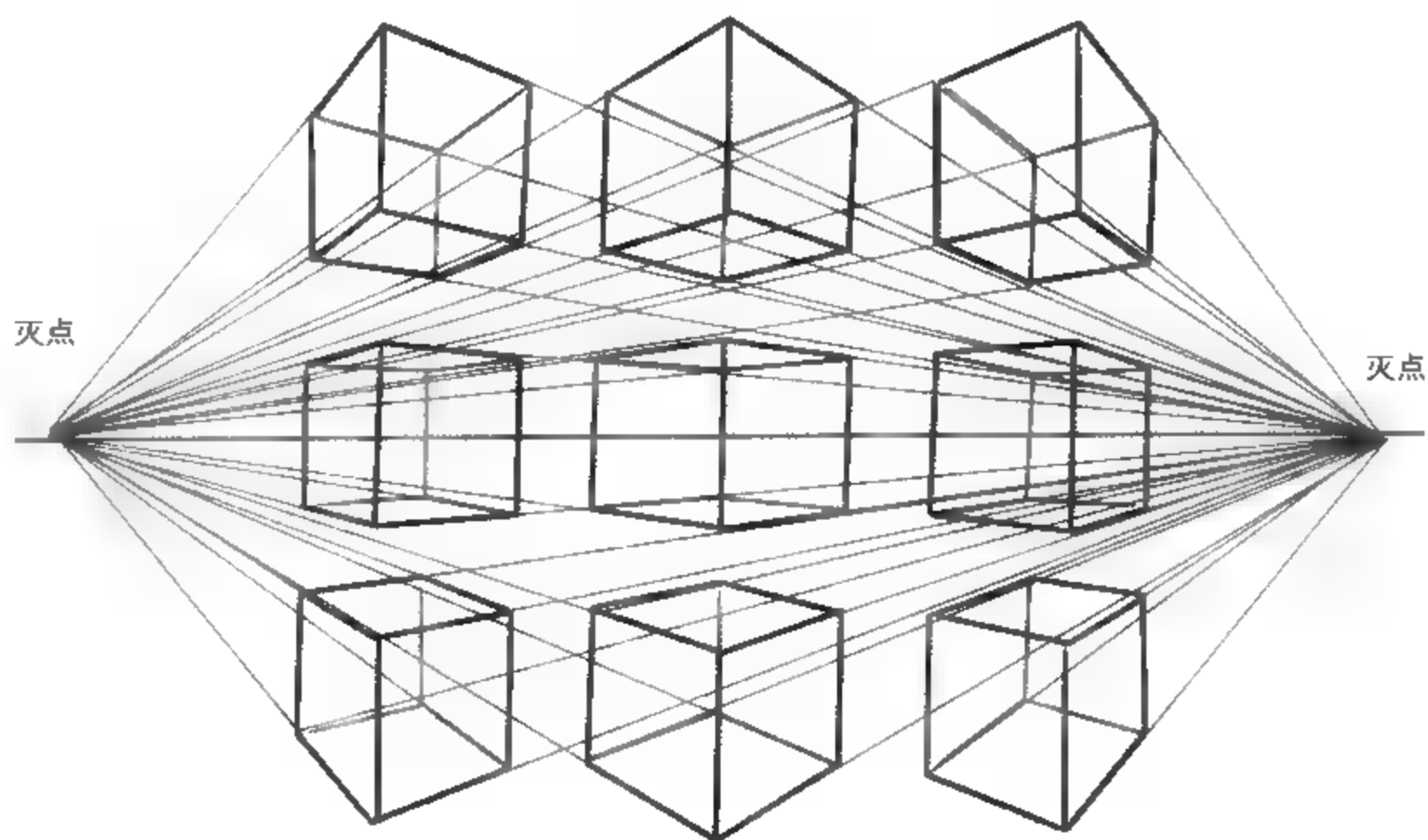
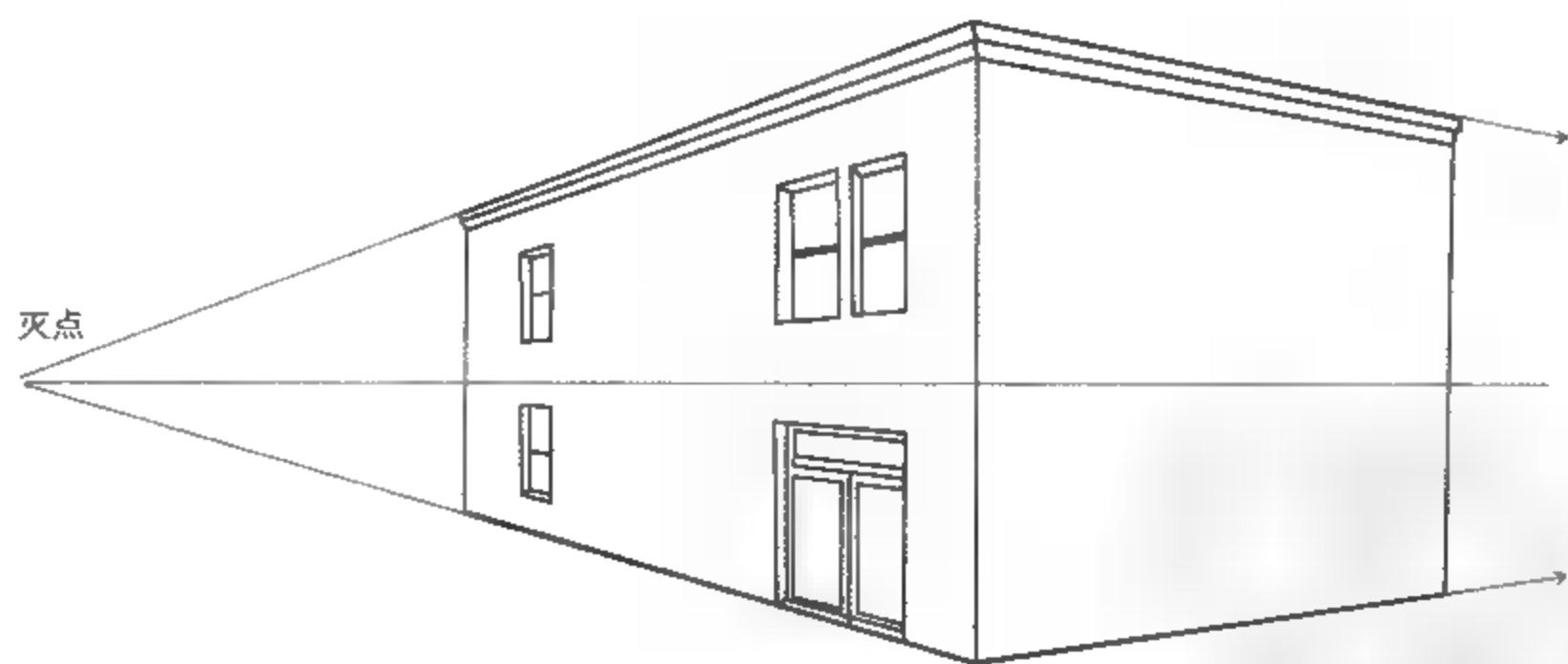
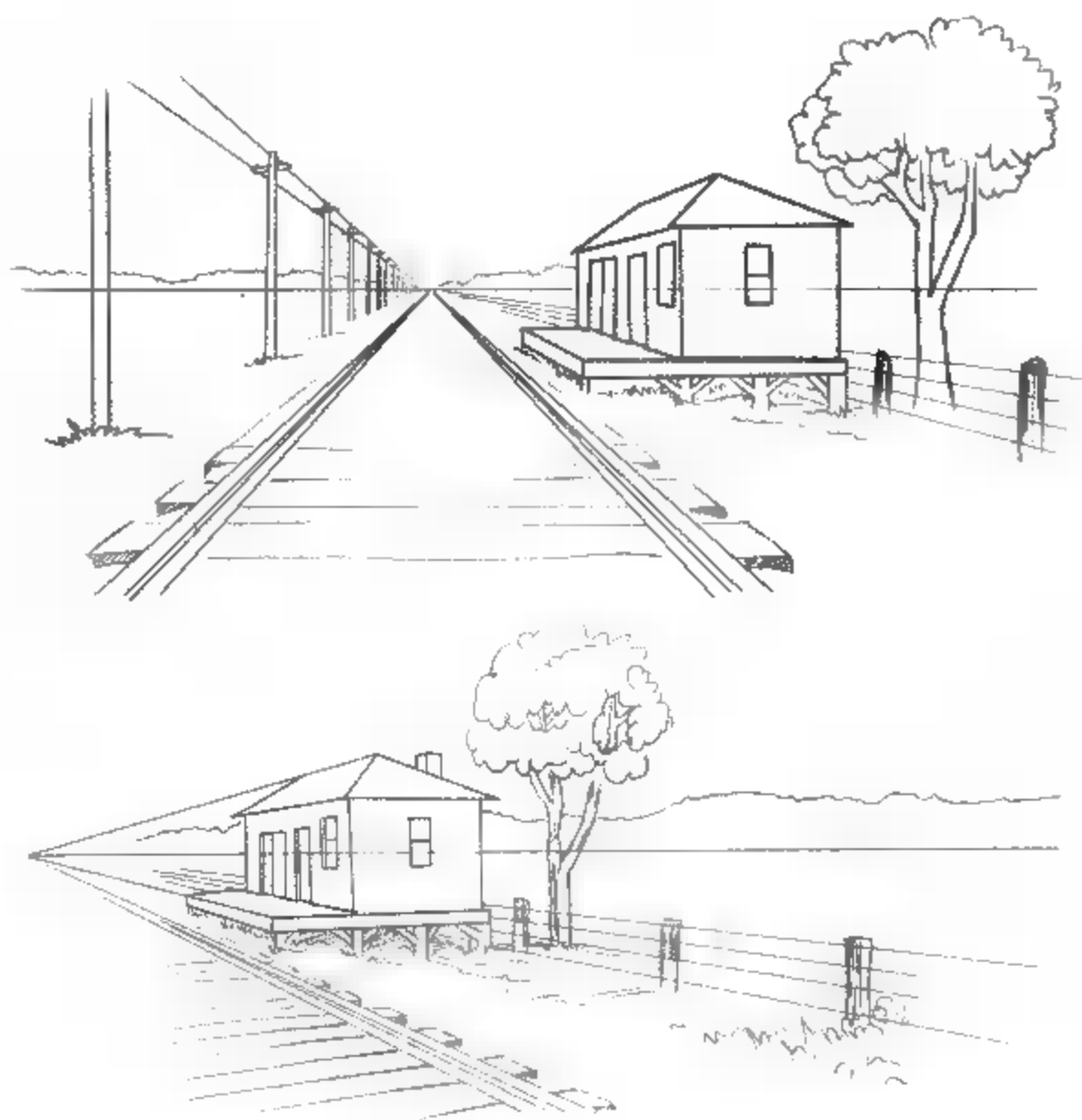
灭点　　灭点

灭点　　灭点

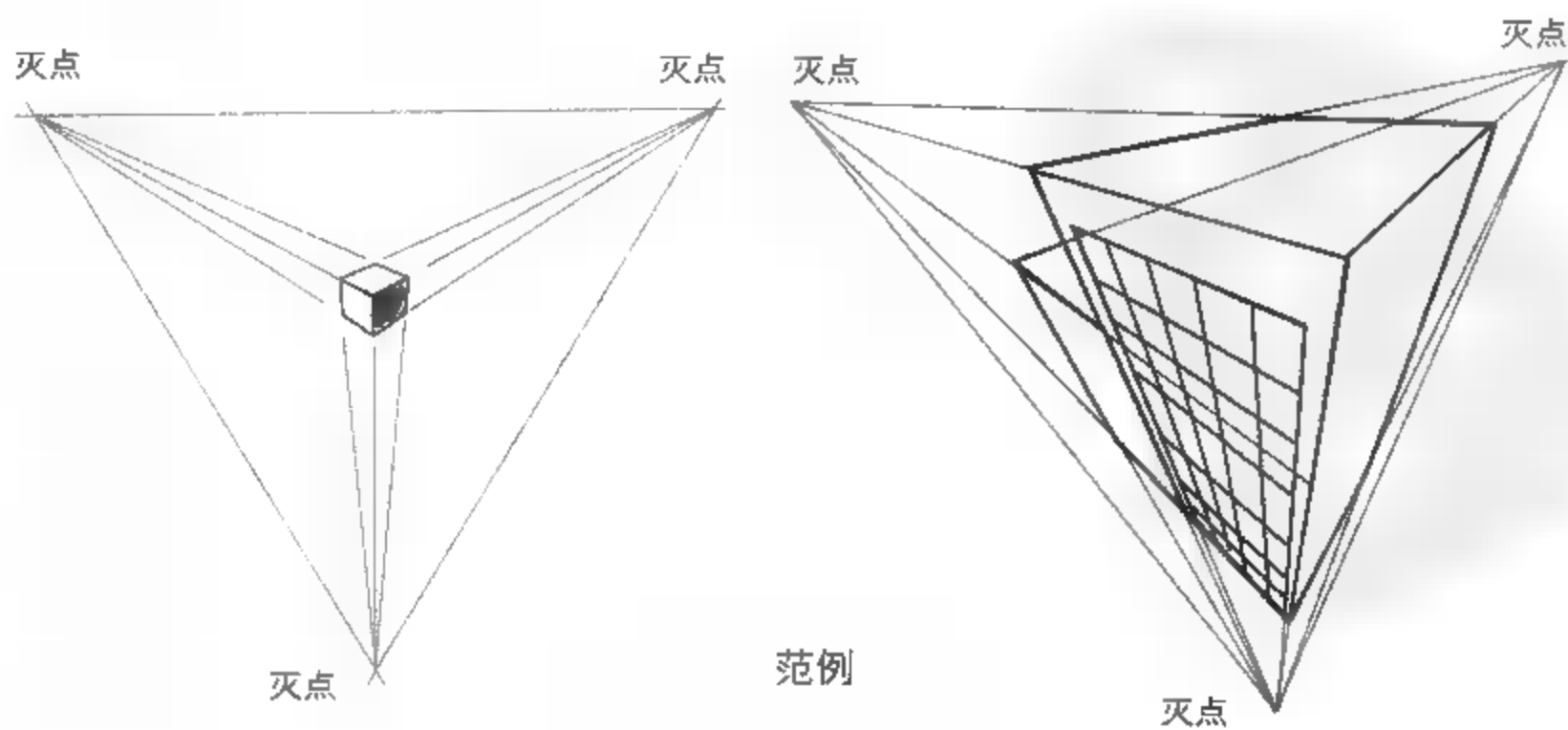
灭点

灭点

范例

一点透视和两点透视的对比

■ 三点透视

也叫斜透视（三个灭点）。立方体相对于画面，其面及棱线都与画面不平行时，物体的边线可以延伸为三个消失点，用俯视或仰视等角度去看立方体时就会形成三点透视。三点透视，一般用于超高层建筑的俯瞰图或仰视图。

范例

Chapter 03

人体骨骼和头身比例

本节课主要讲解人体的骨骼、肌肉和头身比例。

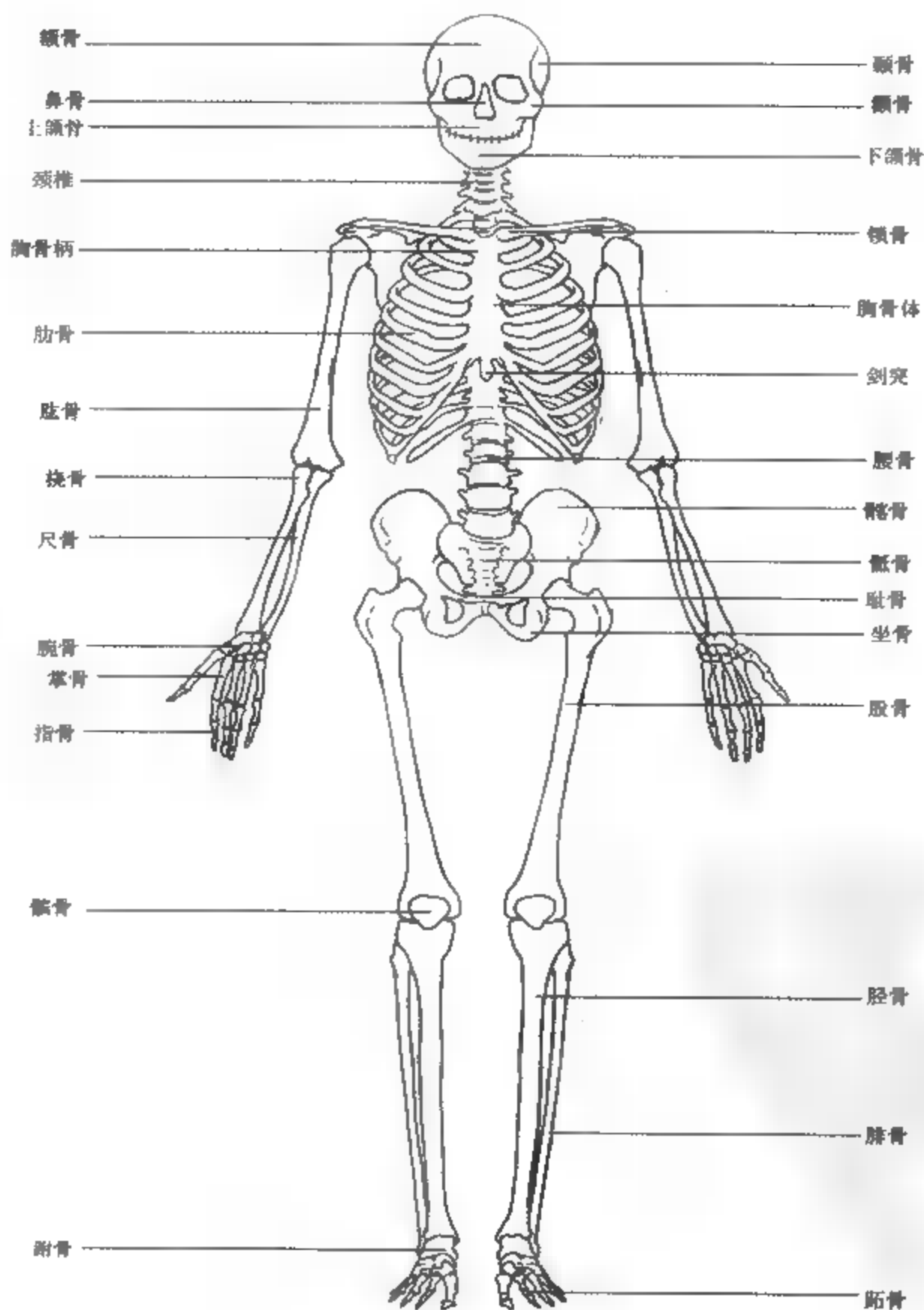
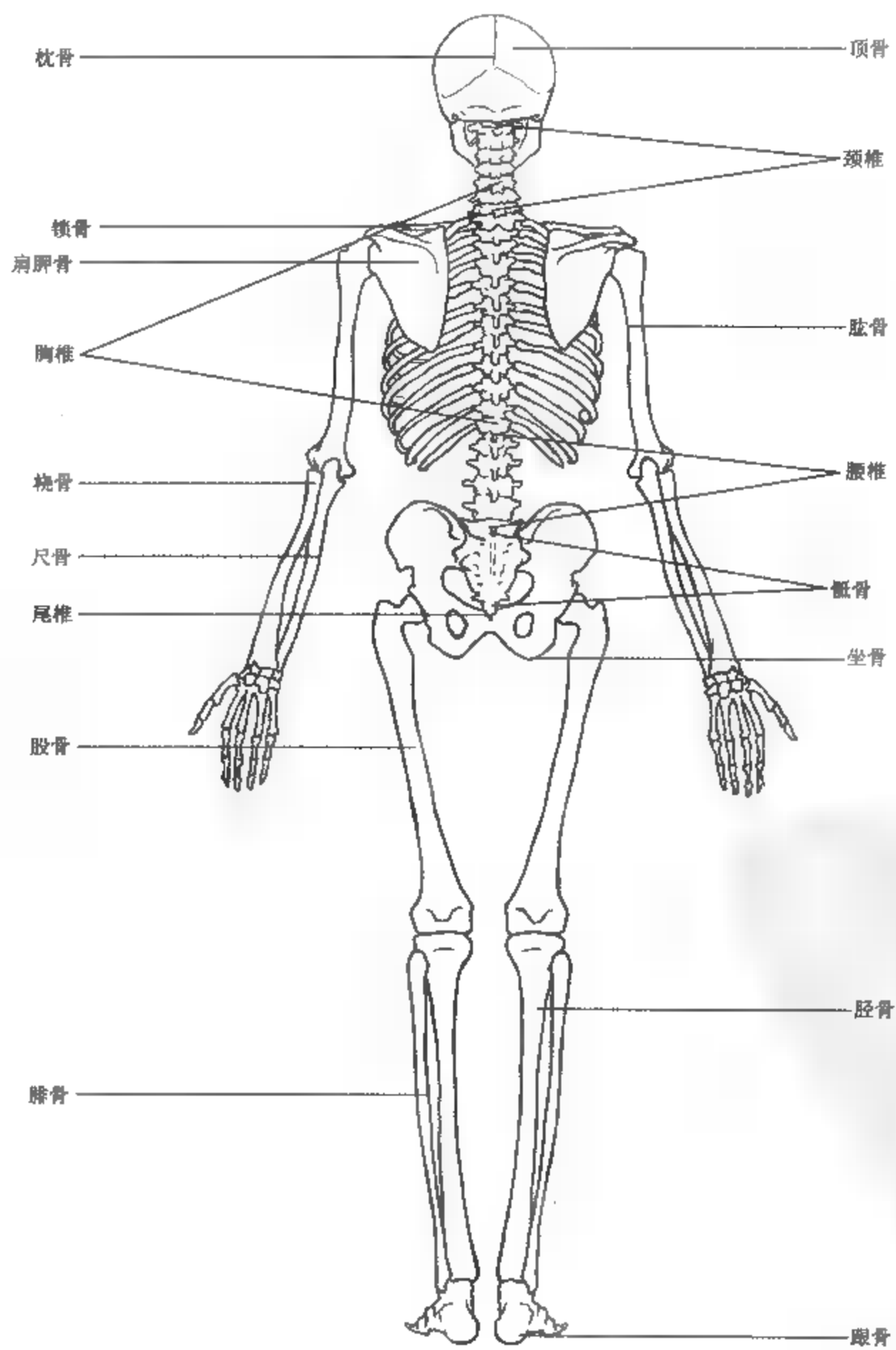
人体骨骼

研究人体的形体结构，是为了便于深刻理解和正确表现复杂的人体客观形体。所以想要绘制出具有灵性的漫画人物，就必须要了解人体骨骼和肌肉。

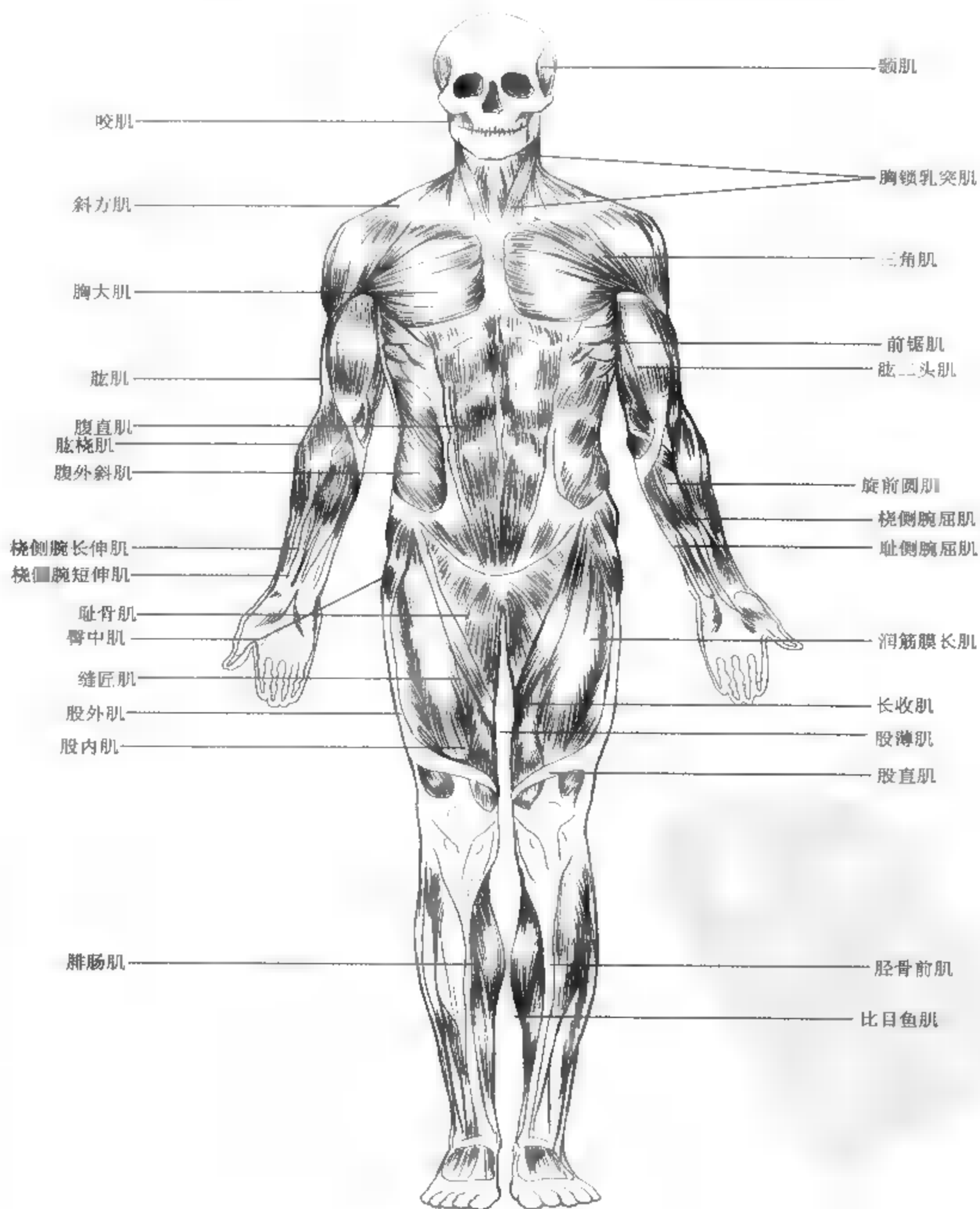
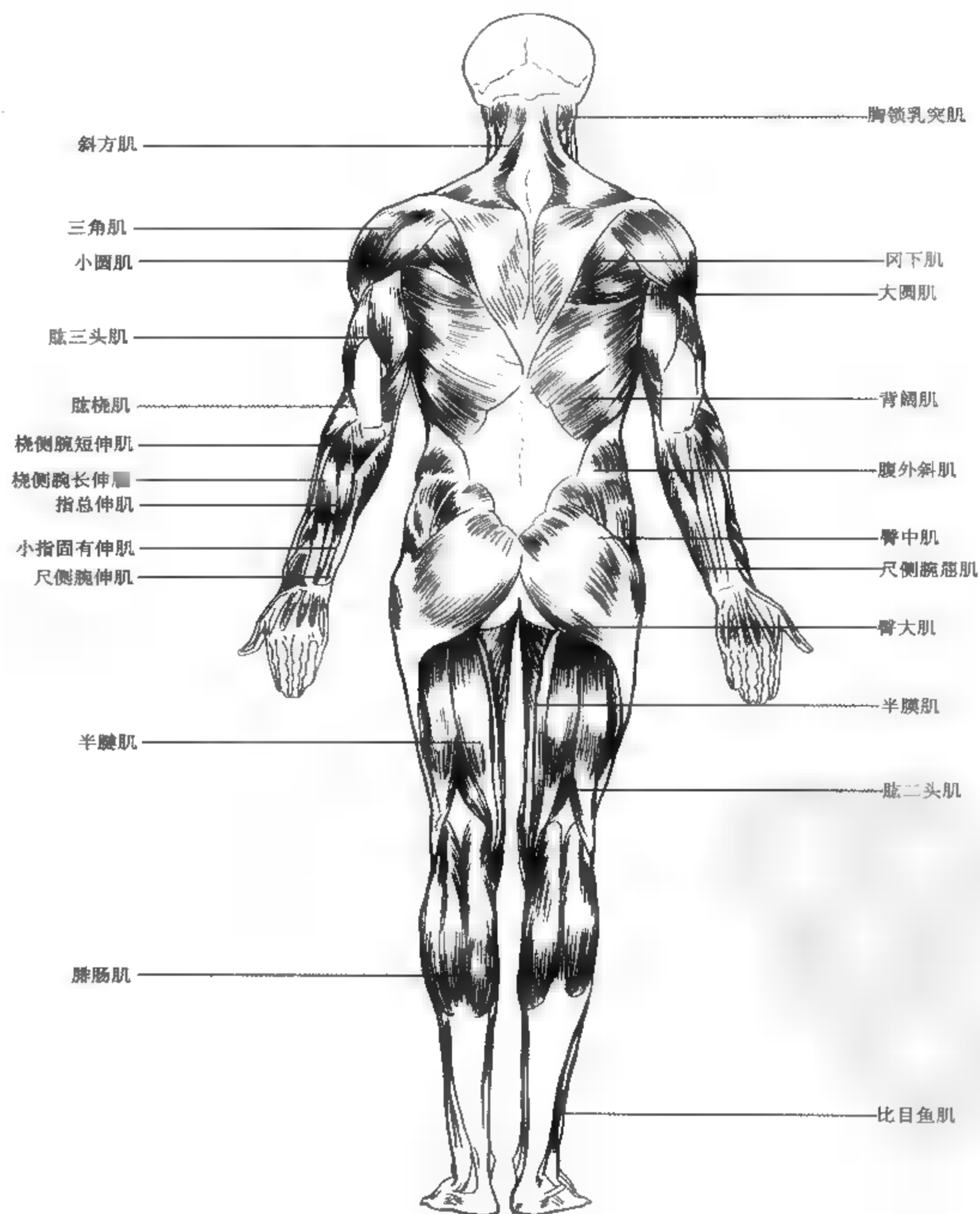
骨骼

骨骼是人体的支架，它支撑着外形组织结构和形体，是人体动态变化的主要因素，同时决定着人体形态的外形比例特征。

额骨
鼻骨
上颌骨
颈椎
胸骨柄
肋骨
肱骨
桡骨
尺骨
腕骨
掌骨
指骨
髌骨
跗骨
颞骨
颧骨
下颌骨
锁骨
胸骨体
剑突
腰骨
髂骨
骶骨
耻骨
坐骨
股骨
胫骨
腓骨
跖骨

枕骨
顶骨
颈椎
锁骨
肩胛骨
肱骨
胸椎
桡骨
腰椎
尺骨
骶骨
尾椎
坐骨
股骨
胫骨
腓骨
跟骨

3.1.2 肌肉

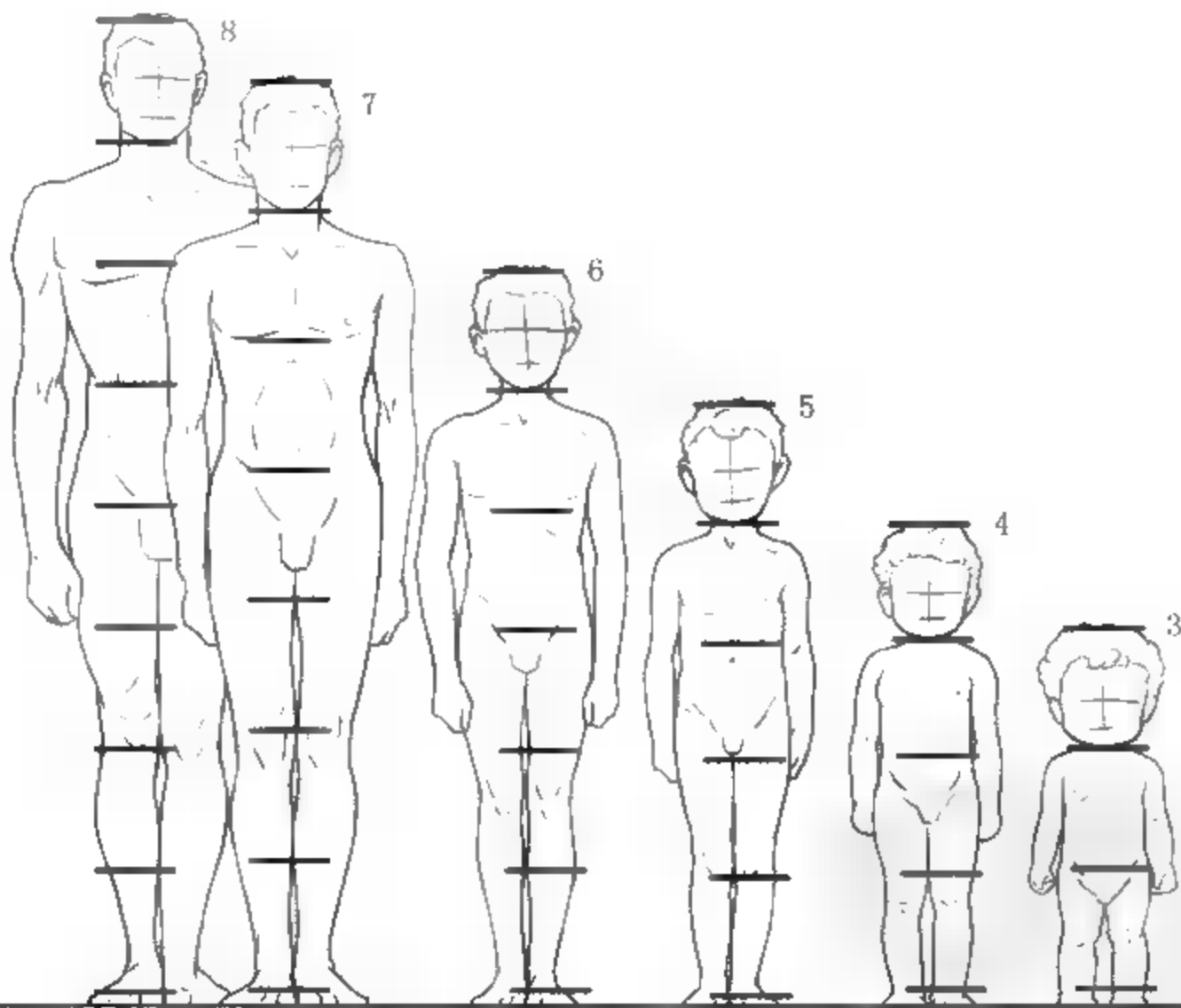
肌肉是角色轮廓产生的基础，在绘制时要明白前方肌肉和后方肌肉相互间的遮挡和覆盖关系。肌肉的形态多种多样，具有代表性的肌肉是四肢上长棱状的肌肉，分为肌腹和肌腱，它们牵动着骨骼产生运动，另外还有扁平的阔肌和扁平的腱肌等。

胸锁乳突肌
斜方肌
三角肌
小圆肌
冈下肌
大圆肌
肱三头肌
肱桡肌
背阔肌
桡侧腕短伸肌
腹外斜肌
桡侧腕长伸
指总伸肌
臀中肌
小指固有伸肌
尺侧腕屈肌
尺侧腕伸肌
臀大肌
半膜肌
半腱肌
肱二头肌
腓肠肌
比目鱼肌

人物的头身比

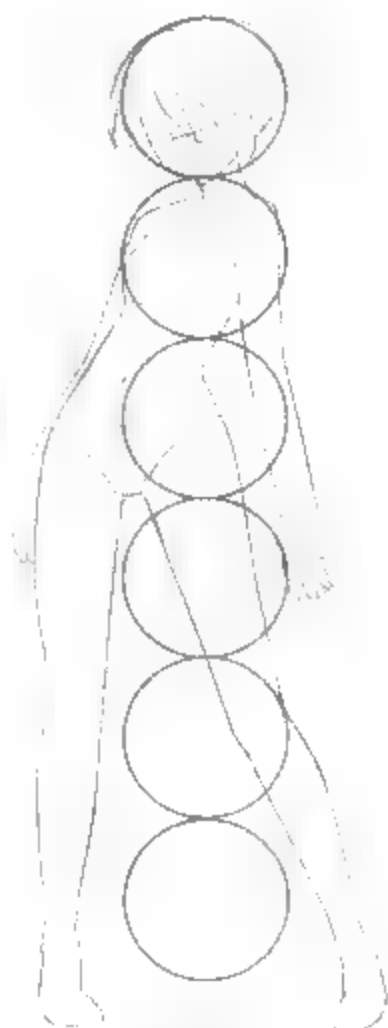
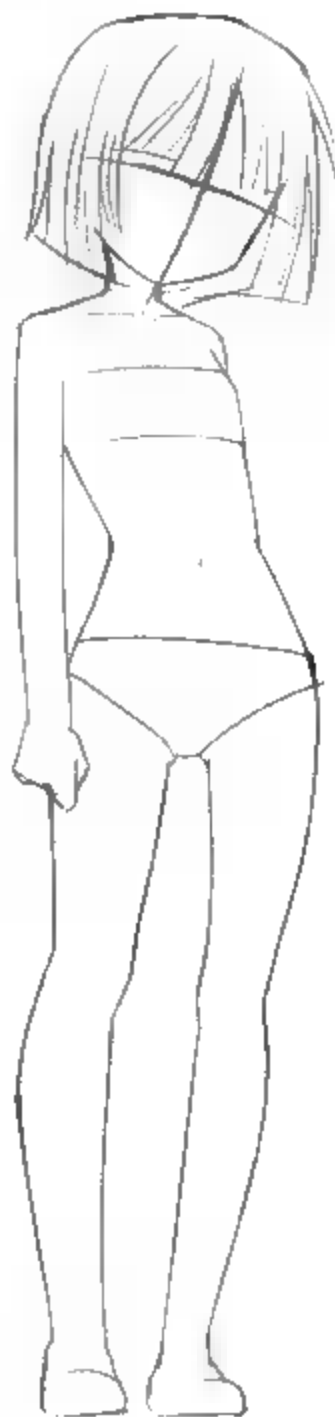
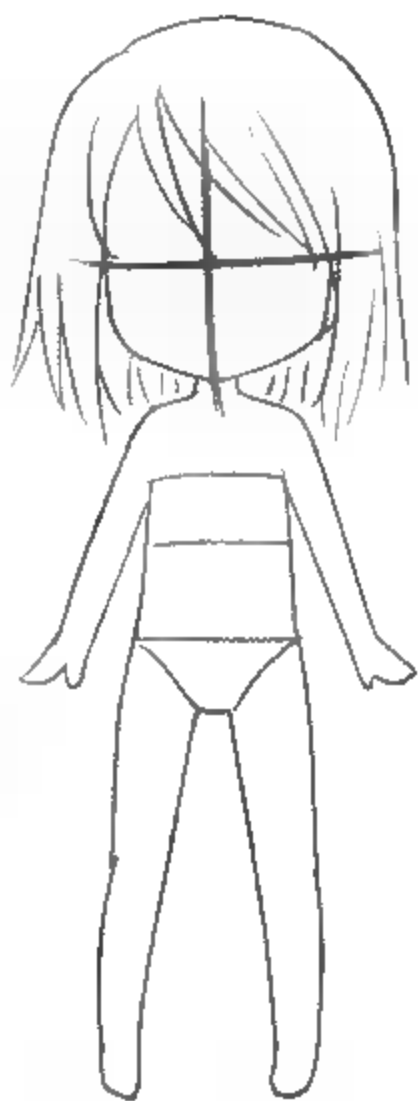
漫画中人物的头身比例和写实的头身比例略有不同，因为写实的头身比例会随着年龄的变化而变化，而漫画中则可以不考虑年龄的问题。漫画中不同头身比的人物给人不同的感觉，如2头身的人物给人很萌的感觉，而7头身的人物则给人成熟的感觉。

正常人头身比

正常的头身比会随着年龄的变化而变化，而漫画中人物的头身比不受年龄的限制，如老人可以是7头身比，也可以是2头身比，7头身为正常的比例，而2头身为Q版人物的头身比例，给人可爱的感觉。

人随着年龄的增长，身材比例也会发生变化，只有正确地为角色设计好身材比例，才可以完美地表现角色的年龄，让人物更加生动，更加具有真实感。

男性拥有8头身，给人高大威猛的感觉，而女性拥有8头身，则给人高挑、高贵的感觉。	7头身比，成年人正常头身比，给人一种亲切感。	6头身比，这是青少年的头身比。头部相对于7头身或8头身的人物显得圆些。	5头身比，为少年的头身比。脸会更加圆润，而且头宽和肩宽相差不大。	4头身比，儿童头身比，整个人物给人可爱的感觉。	3头身比，幼儿头身比，头部和肩宽差不多，给人可爱的感觉。

画常用头身比

漫画中不同的头身比给人不同的感觉，例如，表现成熟的人物就要用7或7以上的头身比，其中2~4头身比为Q版人物的头身比，它们给人的感觉是很萌的。

4头身

3头身

Q版人物的身体结构随着头身比的缩小而简单化，如2头身比人物的四肢用简单的线条表现就可以了。

2.5头身

2头身

Chapter 04

头部绘画技法

这一节课主要讲解的是各种脸形的画法、眼睛的画法、鼻子的画法、嘴巴的画法、耳朵的画法，还有头发的画法及表情的画法等。

头的画法

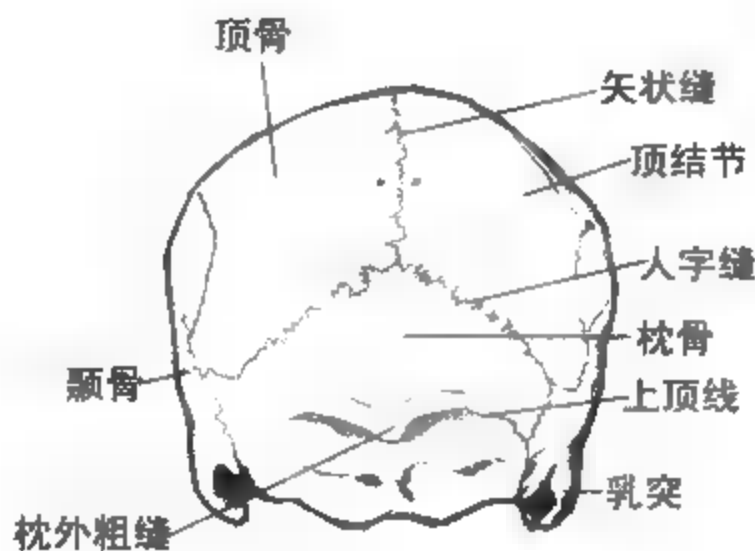
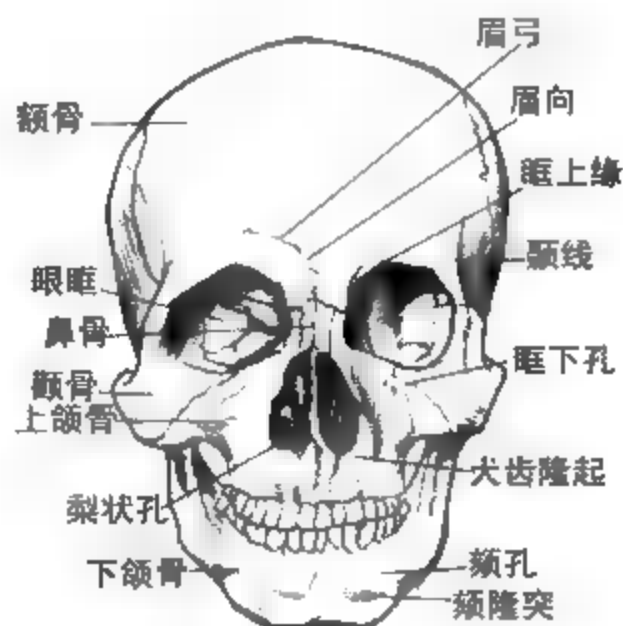
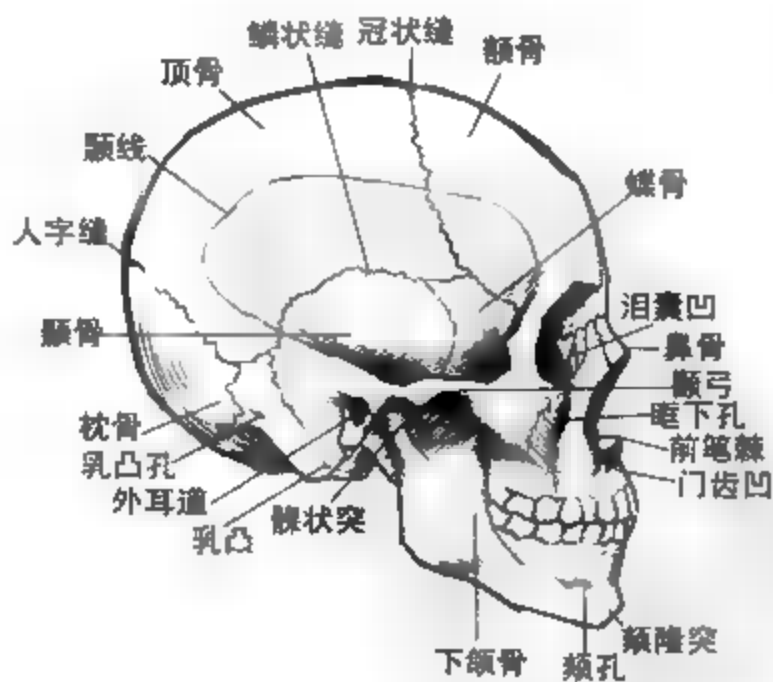
要画好头部，就必须先了解头骨，■为头骨是头部的造型基础，骨骼上的肌肉是头部造型的“衣服”，所以这两样是必须掌握的。

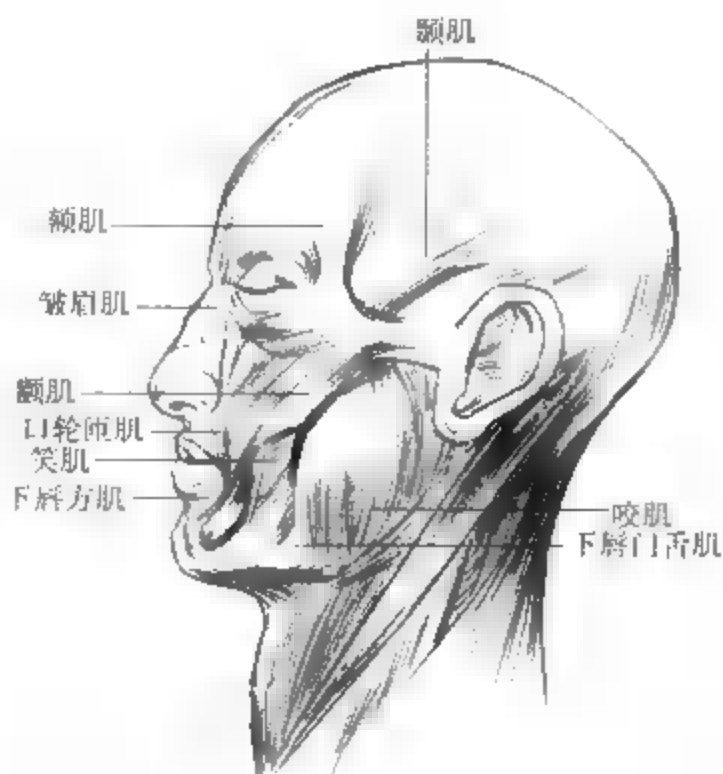
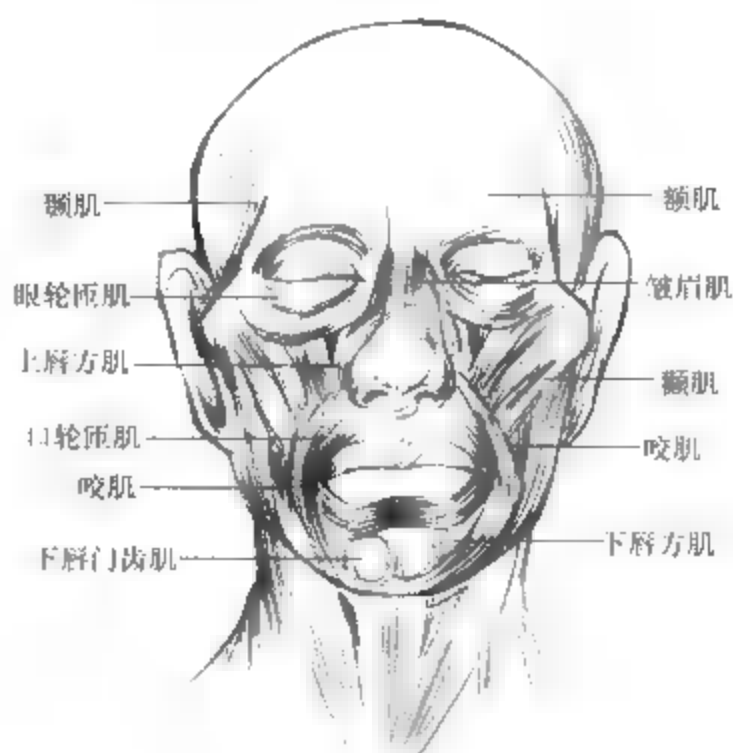
■头骨和头部肌肉

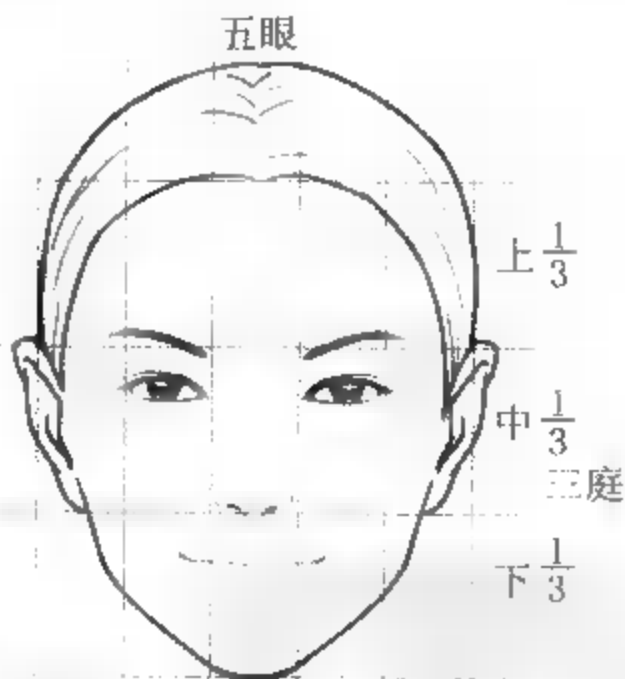
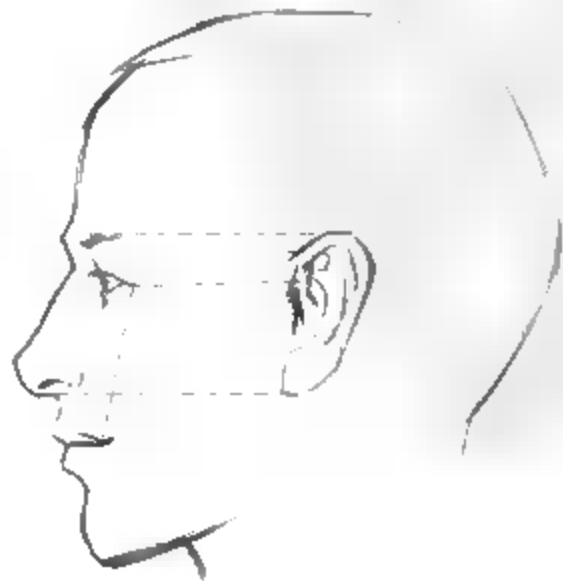
■ 头骨

头骨是头部造型的基础，是解决头部造型的要素。

头骨由两部分组成，下颌骨和构成头颅骨的其他骨头，脑颅骨的骨骼包括额骨、颞骨、顶骨、枕骨，面部骨■包括鼻骨、颧骨、颧弓、上颚骨、颚结节、上颌骨。

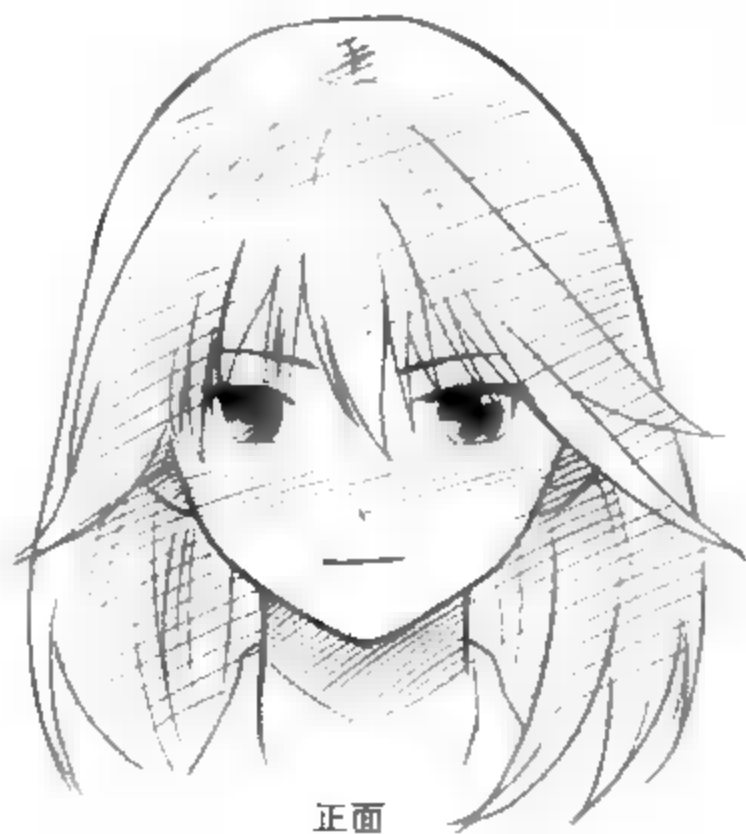
头骨外形的几个突出的点称为骨点，它们是顶盖隆起、鼻骨、颏隆突、下颌骨等，这些骨点在造型上起了决定性的作用。它们是头部基本框架的支撑点，骨点就像是头像的一个个坐标，掌握好了骨点对画好头像是很关键的，而且骨点往往是形体的转折点。

■ 头部肌肉

头骨之上覆盖的是肌肉层，包括额肌、皱眉肌、眼轮匝肌、上唇方肌、颧肌、咬肌、笑肌、口轮匝肌、下唇方肌、下唇门舌肌和[illegible]肌等。肌肉是表现对象表情十分重要的因素。如果初学者没有对头骨结构和肌肉进行细心的观察和分析，而只是盲目地画，是不会有多大进步的。

■ 三庭五眼

人的五官比例一般都是左右对称的，画的时候必须从它们之间的关系出发。成年人头部的比例为：眼睛的位置一般在头顶至下颌的1/2处。三庭则是从发际到眉毛为一庭，从眉毛到鼻头为一庭，从鼻头到下颌为一庭；五眼是指脸的宽度是五只眼的长度，两鼻翼之间的长度为一只眼的长度，嘴的宽度为一只半[illegible]睛的长度。

从侧面看，[illegible]面头部外形比例基本成一个正方形，耳朵的高度等于眼睛到鼻子的高度，外眼角到耳朵的距离相当于鼻子下方至嘴巴的距离，这些是常规的比例，在绘画的时候不能生搬硬套。

画人物的头部

一个漫画角色表现自我最为直观、最为丰富的部分就是头部。下面我们从不同角度来认识头部。

人物不同角度的头部表现

45° 侧面，脸形和五官都会产生透视变化。

正面

侧面，凸显鼻子和嘴巴的轮廓，眼睛只看到一半，且瞳孔为较扁的椭圆形。

仰视视角，下巴变长，所能看到的下巴面积也变大。

当头部有透视变化的时候，不仅脸形有透视变化，五官也有透视变化。

俯视图，能看到头顶，同时脖子会被挡住很多甚至完全挡住。

由于透视关系，两只眼睛的长度不一样。

由于透视关系，两只眼睛的大小不一样。

俯视图，能看到头顶，下巴由于透视关系而变短小。

■ 其他人物头部的透视表现

仰头，眼睛额头看不到，看到下巴的面积最大。

仰视图，因为透视关系下巴很大，而额头相对变小。

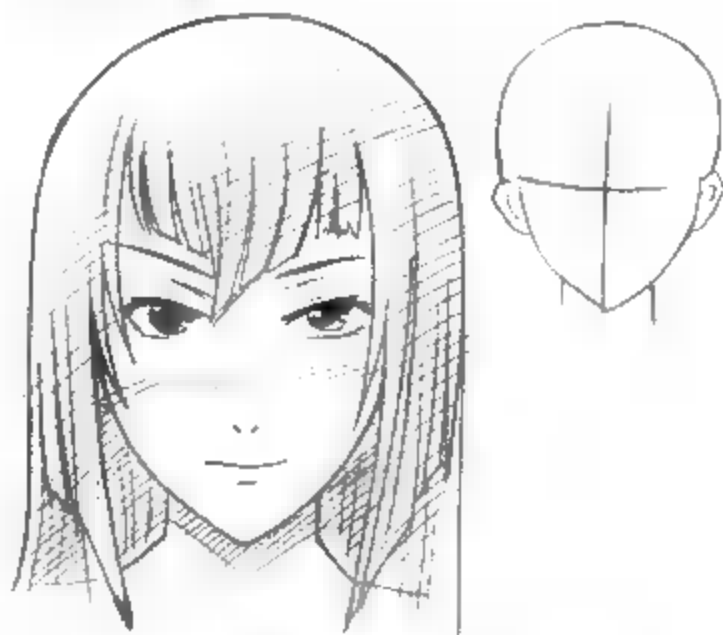
仰视图，三庭的长度变短，能看到下巴。

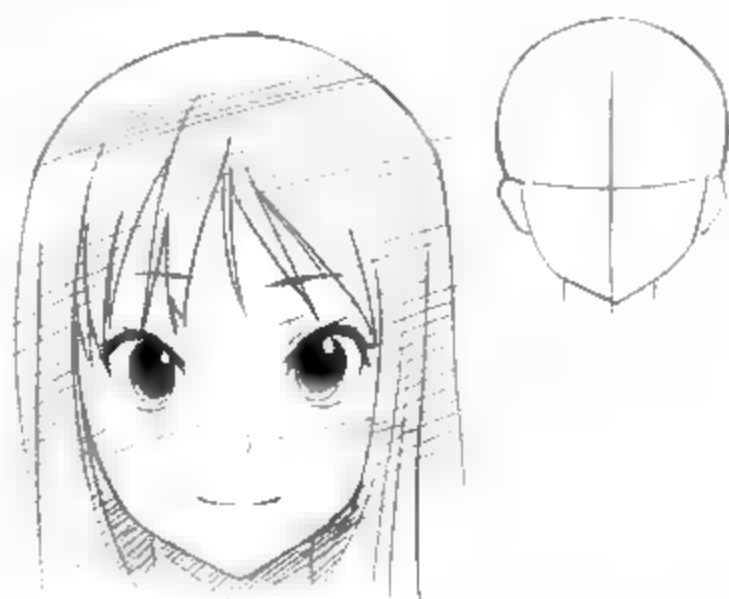
俯视图，看到头顶，鼻子和下巴变短。

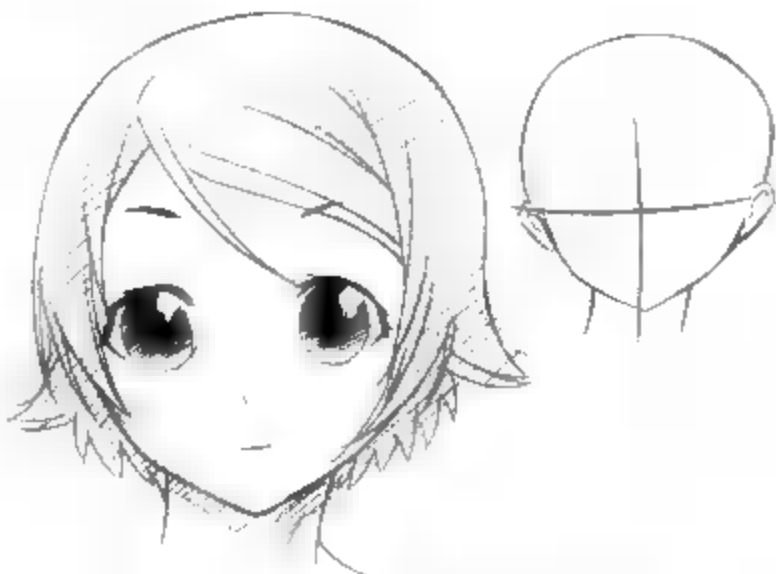
各种脸形的画法

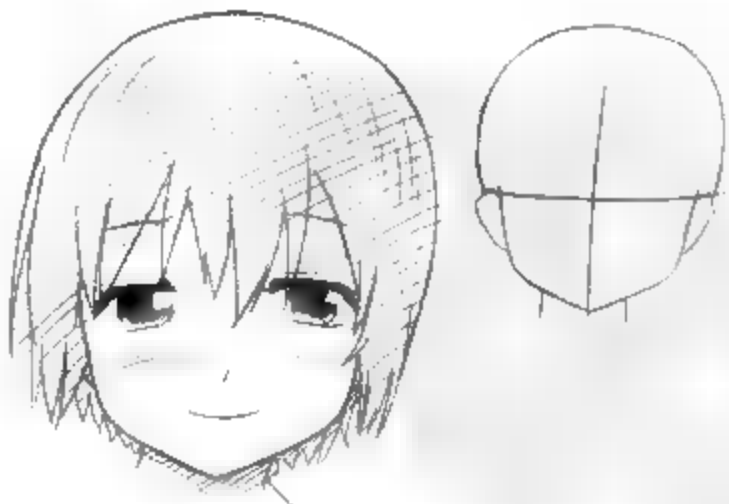
不同的脸形给人的感觉是不一样的，如圆脸给人可爱、福气的感觉，方脸给人憨厚、老实的感觉，尖长脸给人奸诈的感觉等。下面我们来讲解一个各种脸形的绘制。

女孩的各种脸形

■ 瓜子脸

首先绘制瓜子脸的轮廓，然后用十字线确定眼睛的位置，再添加五官。通常这种脸形搭配杏仁状的眼睛。

■ 鹅蛋脸

首先绘制鹅蛋形人物脸形，然后确定五官的位置，最后再刻画。这种脸形配大而圆的眼睛会给人甜美、可爱的感觉。

■ 圆脸

首先绘制圆脸的轮廓，然后通过十字线确定眼睛的位置，再添加五官。这种脸形给人可爱、天真的感觉。

■ 方脸

首先绘制方脸的轮廓，通过十字线确定五官位置，再添加头发。方脸给人憨厚、老实的感觉。

■ 其他脸形

脸形没有固定的样式，所以每个人的脸形都是不一样的，而且随着年龄的变化，脸形也会发生变化。

有点方的脸形

圆嘟嘟的脸形

比较长且瘦的脸形

有点方的脸形

如果不知该如何绘制好人物的脸形，可以多观察周围的人，并多做练习，就可以掌握自如了。

短而圆的脸形常常用来表现Q版人物或小孩。

有点宽有点胖的脸形给人忠诚的感觉。

脸颊很圆，下巴有点长且很尖，给人的感觉是漂亮的、有气质的。

因为胖，所以脸是圆嘟嘟的，而且还形成了双下巴。

肥胖的中年妇女，脸颊有点下垂，还有双下巴。

比较瘦的中年妇女，人物五官比较立体，而且眼睛呈杏仁型。

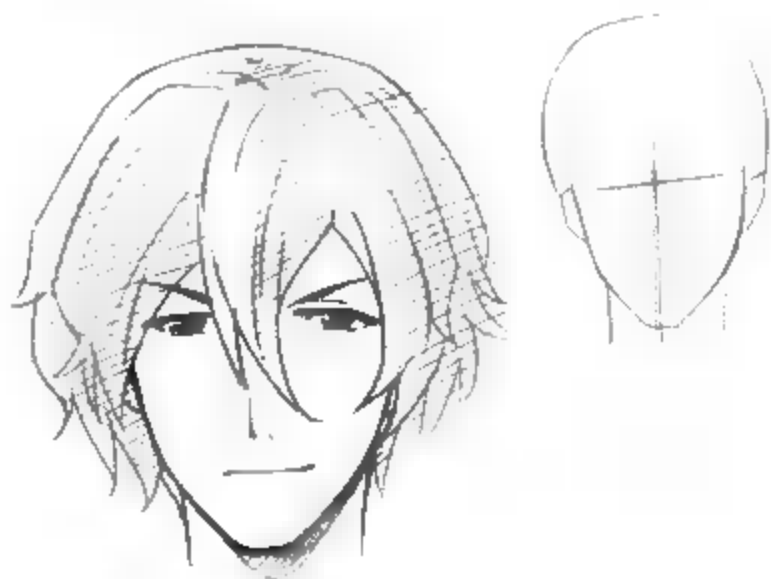
中年妇女，脸有点圆，给人一种亲切感。

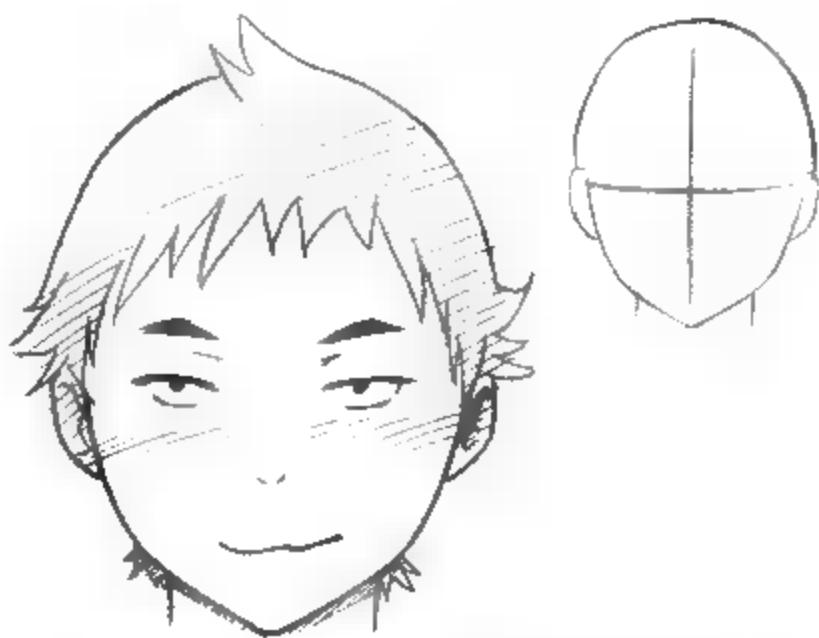
老年人，皮肤下垂，下巴的肉下垂得很严重。

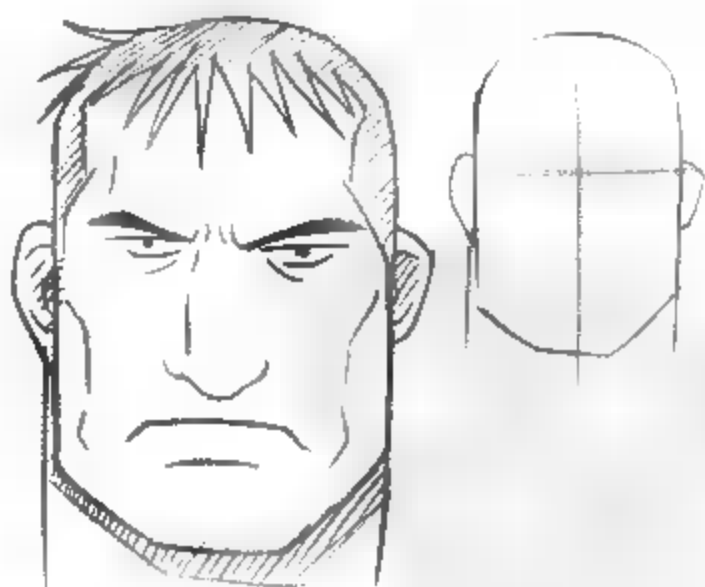
的各种脸形

■ 甲字脸

首先绘制甲字形的脸部轮廓，然后通过十字线确定头发及五官。这种脸形给人奸诈的感觉。

■ 目字脸

首先绘制目字形的脸部轮廓，然后用十字线确定好眼睛的位置，再绘制出头发、五官即可。

■ 圆脸

首先绘制圆脸的轮廓，然后添加五官和头发。圆脸给人可爱、年轻的感觉。

■ 国字脸

首先绘制出国字脸的轮廓，然后添加五官和头发。国字脸给人憨厚、老实、力量的感觉。

其他脸形

男性常见的脸形还有三角形脸、卵圆形脸、圆形脸、方形脸、长圆形脸、杏仁形脸、菱形脸和长方形脸等。

卵圆形脸形，给人可爱、秀气的感觉。

长圆脸，给人秀气、帅气的感觉。

这种脸形通常用来表现小孩的脸形，给人天真、可爱的感觉。

长而尖的脸形给人奸诈的感觉。

由字脸，给人油腻的、笨笨的、做坏事的感觉。

因为肥胖，脸变得圆圆的，还有双下巴。

有点瘦的中年男人，脸颊有些下垂。

中年男子，甲字脸，给人一种成熟感。

老年人，皮肤下垂。

中年男子，圆脸。

中年男子，菱形脸。

中年男子，因为肥胖而变成了圆脸。

老年人，方脸配尖下巴和
鹰钩鼻，十足的坏博士形象。

头发的画法

不同的发型会让人物呈现出不一样的气质。要绘制好头发，首先需要认识头发的生长规律。

头发的生长规律

要画好头发，首先要了解头发是生长在什么位置的。

发际大概在头顶和眼睛中间的位置。

从侧面可以看到头发生长的位置。

绘制的时候头发不能离头皮太远，或是低于头皮的位置。

发型的绘制方法

不同的发型能让人物呈现出不同的气质，如短发给人青春、活力、干练的感觉，长发给人温柔、甜美的感觉等。

■ 例1

1 绘制出头部轮廓，通过十字线确定好五官的位置。

2 勾勒出头发及五官的大概样式。

3 整理线条，添加阴影，注意头发的走势。

■ 例2

1 绘制出头部轮廓，通过十字线确定好五官的位置。

2 勾勒出发型，因为是仰视，所以下巴处能看到很多，而且眼睛几乎看不到。

3 仔细刻画，注意线条的变化和阴影的表现，这个人物给人深深的忧郁感。

首先勾勒出脸形、五官和头发的样式，确定好草图后再清理线条，并添加阴影。短发给人青春活力的感觉。

首先勾勒草图，然后再整理线条并添加阴影。长发给人温柔、甜美的感觉。

首先勾勒草图，然后整理线条，并添加阴影，绘制这个发型的时候注意每一组头发的变化都要不一样。

■ 男性的各种发型

这种发型给人青春、阳光的感觉，绘制的时候注意每一缕头发的变化都是不一定的。

这种发型前面的刘海有些长，其他部位都是短发，给人憨厚的感觉。

这种发型上面是较长的头发，下面是短发，给人玩世不恭的感觉。

这种发型是上面有点长，刘海只有中间一点长，看起来有点奸诈的感觉。

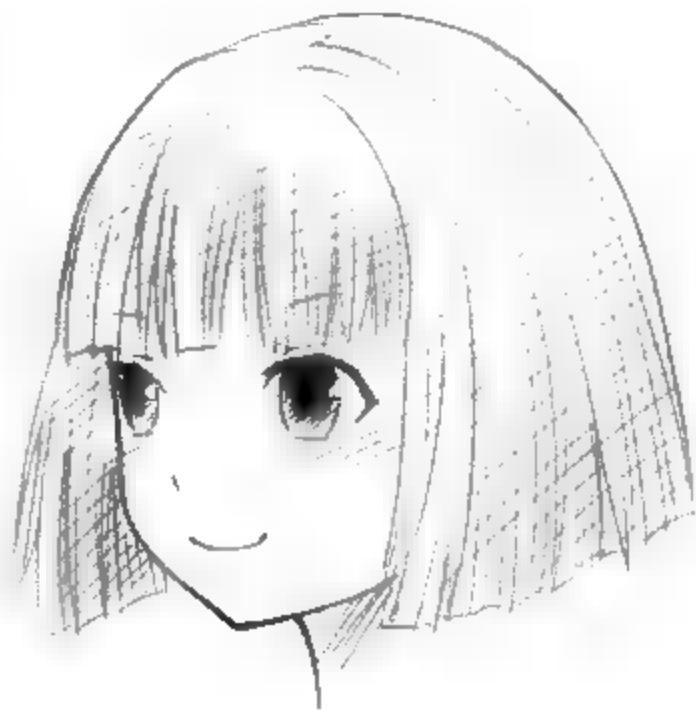
这是成熟的或成功的中年男性常留的发型，绘■这种发型时要注意发际的位置和形状。

老年人掉发后的发■，头顶是没有头发的。

长发，注意头发的走势，还要注意每一缕头发的变化都要不同。这种发型不是型男就是艺术家常留的发型。

这个人物搭配这种发型，很有自己的风格，这是一个很容易让别人记住的造型。

■ 女性的各种发型

短发，绘制这种发型的时候要注意对刘海的刻画。

学生头，绘制时要注意头发的走势，用正确的线条来表现。

这种发型给人可爱、天真的感觉。

绘制这种发型的时候要注意两边翘起的头发的造型大体相似，但不能完全相同，这种发型比较有个性，很容易让别人记住。

这种发型给人成熟中带点可爱的感觉。

这种发型给人清纯、可爱的感觉。

长发给人温柔、淑女、甜美的感觉。

这种发型给人青春、活力、甜美、可爱的感觉。

这种发型比较有中国风的感觉。

漫画中不会把每根头发都绘制出来，而是把它们绘制成不同大小和形状的发丛。

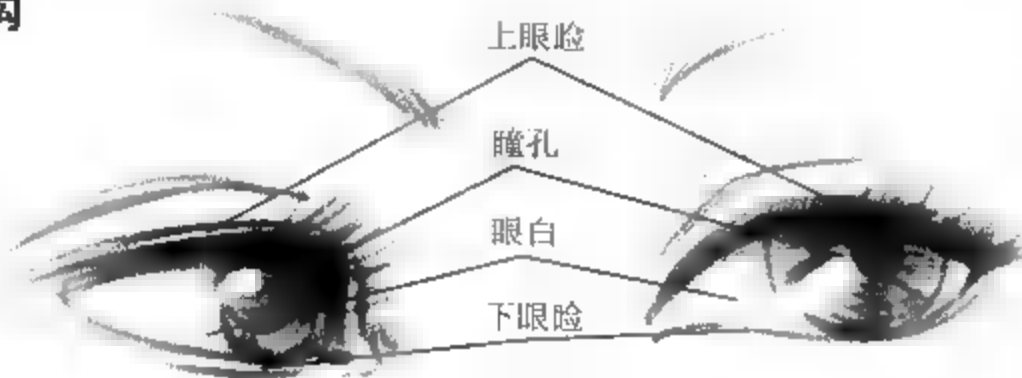
04 头部绘画技法

眼睛的画法

俗话说眼睛是心灵的窗户，所以眼睛的绘制对刻画人物很重要。漫画中人物的眼睛和写实的眼睛是不同的，漫画中人物的眼睛都适当地被夸张化了，可以把眼睛绘制得很大、很圆等。下面来首先认识一下眼睛的基本结构。

睛的结构

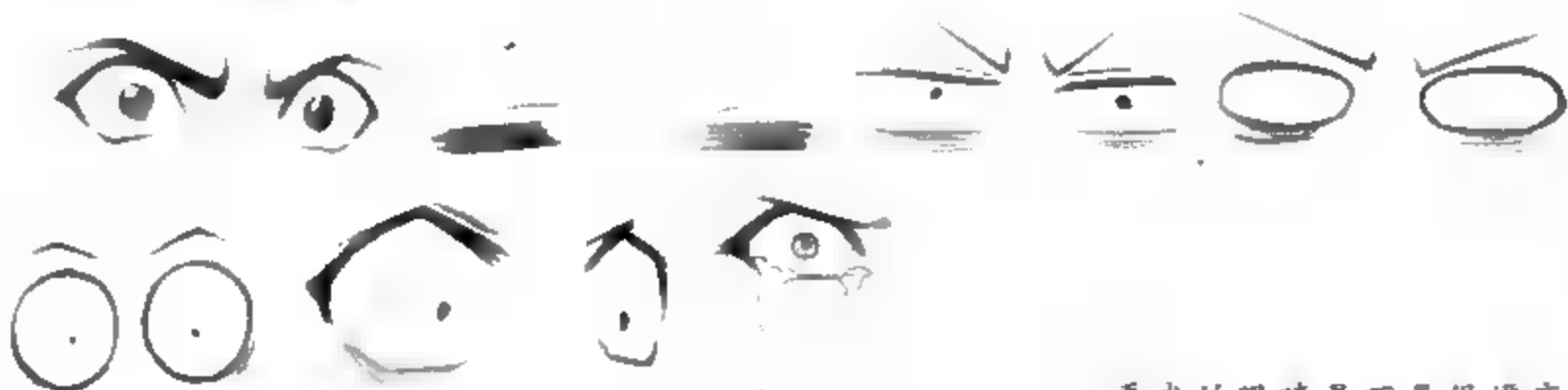
眼睛是由眼眶、眼球、眼皮等组成的，可以理解为含在眉弓下眼眶内的一个球体，球体又由瞳孔、眼角膜和眼角组成，有一定厚度的眼睑包裹在其外面。绘制眼睛的时候要注意眼球是半球体的，眼珠是透明的，不要画成死黑，越靠近暗部，反光越透明，一般要绘制出高光，这样才能让眼睛更加有神。

■ 眼睛的结构

■ 各种角度的眼睛

要绘制好眼睛，就必须了解眼睛的结构及特点，如眼球是半球体的，瞳孔是透明的。

不同形状的眼睛

眼睛不同角度的表现

夸张化的眼睛

眼睛的绘制过程

首先绘制出眼睛的轮廓。

然后绘制出瞳孔和高光的位置。

给瞳孔绘制出有虚实变化的阴影。

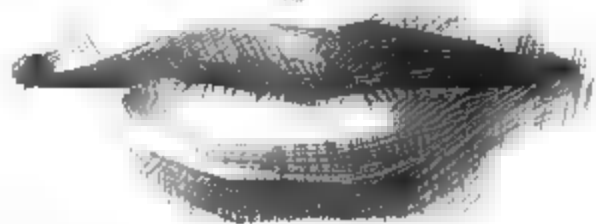
看我的眼睛是不是很漂亮呢？想要绘制好眼睛，就一定要好好练习哦！

4.5 鼻子的画法

鼻子突出在脸的中央，由鼻梁、鼻翼、鼻孔组成，鼻子呈楔形，上端窄，下端宽；上半部由鼻骨构成，鼻骨与额骨连在一起；下半部由五块软骨组成：上下两侧各一块，中间用于分隔鼻孔的一块。鼻子表面有两部分组成：前面和底部，它们各自又分成几块小的面。前面呈圆形，往上逐渐变宽，鼻梁处是平的，鼻孔两侧是两块突起，正中间的软骨一直向下形成鼻尖和底部，底部把鼻孔分隔开，而鼻孔又被两侧鼻翼环绕形成鼻子底部的三角形区域，鼻翼和鼻尖都呈弧形，向鼻孔处弯曲。

■ 漫画中不同样式的鼻子

4.6 嘴巴的画法

嘴是表情变化最丰富的部位，常常起到强化表情的作用。
嘴巴和嘴唇的形状取决于牙齿，牙齿弧度越大，嘴巴弧度也越大。上嘴唇可分成左右对称的两半，中间有弧形突出，嘴唇由口轮匝肌组成，上唇中间有一个凹下去的人中。

正面：上下唇分别呈相对的W形，上唇比较长，唇线比较明显。

侧面：由于透视的关系，一边的轮廓线要比另一边的轮廓线短。

正侧面：从该角度只能看到一半的嘴唇，上嘴唇要比下嘴唇突出。

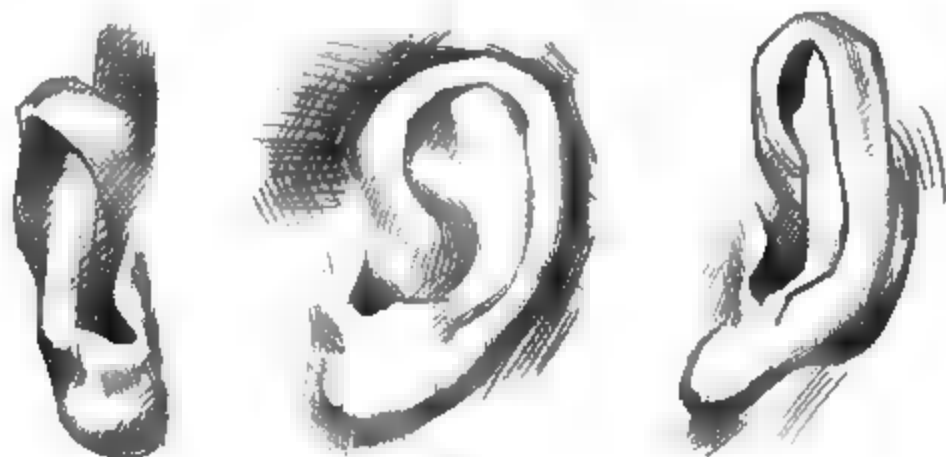
■ 漫画中不同样式的嘴巴

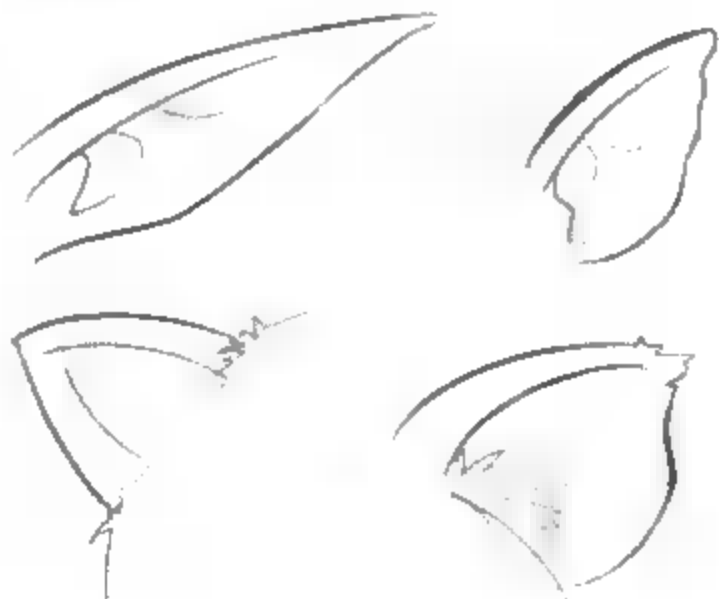
漫画中一般不绘制出嘴唇的厚度，而是绘制出口形即可。

4.7 耳朵的画法

耳朵的位置和鼻子差不多是平行的，长度也和鼻子相当，它的最宽处相当于其长度的一半，如果分成三部分，中间一部分就是耳孔。

在靠近脸部这一侧，有一块平的或突起的结构用于保护耳孔，下面和软骨连接形成围起的边，耳垂是耳朵最柔软的部分，而围绕耳孔和头部连接的软骨则是最坚实的部分。从正面看，耳朵向下向内倾斜，与脸部侧面线条平行，耳朵一般被画得靠近头部，特殊情况除外。

漫画中有兽人的形象，所以耳朵会画成动物耳朵的样式。

■ 各种角度的耳朵

■ 兽人的耳朵

漫画中人物的耳朵一般和写实的耳朵的形状相似，但是也有使用动物样式的耳朵哦！就像我这样，是不是很可爱呢！

超级漫画素描技法入门讲座

4.8 表情的画法

不同表情下五官会有不同的表现，如开心时，眉开眼笑的；生气的时候，眉毛则会呈倒八字等。

例1

1 通过简单的线条确定头部的轮廓和十字线。

2 大概地勾勒出发型和五官，注意五官的位置和透视的变化。

3 仔细刻画，注意线条的变化和阴影的表现。

例2

1 绘制出头部的轮廓。

2 勾勒出发型和五官，注意头发的走势。

3 仔细刻画，注意线条要有轻重缓急的变化。

■ 男性的各种表情

开心的表情，典型的眉开眼笑的样子。

腼腆的微笑，注意眼睛是向下弯曲的。

绝望狂笑，眼神是恐惧的，嘴巴张大，整体给人的感觉是这个人的内心充满恐惧。

绝望的狂笑，眉毛呈八字形，因为瞳孔很小，所以眼白很多，给人的感觉是惊恐的，更显得人物的可悲。

被揍后的表情，五官已经被打得变形了，牙齿缺了很多颗，再加上血迹，一看就知道是刚刚被痛打了一顿。

人物紧咬下嘴唇，并在额头到眼睛的位置绘制阴影线，给人很生气的感觉。

怒吼，仰视视图，所以嘴巴显得特别大。

惊恐的表情，注意眉头要紧凑，眼神是惊恐的，添加汗滴能更加生动地表现出人物的惊恐状。

怒吼，注意因为嘴巴张得很大，而使得鼻子、脸颊产生了变形。

大哭，主要是通过眼泪来表现哭，再通过张大的嘴巴表现人物正在放声大哭。

惊恐的眼神搭配泪奔的效果就已经能表现出惊恐的状态，再加上张大的嘴巴，把惊恐的表情表现得淋漓尽致。

■ 女性的各种表情

俏皮的笑容，注意通过嘴巴微微上扬来表现俏皮的感觉。

享受的表情，主要通过嘴巴和眉毛来表现人物享受的感觉。

这个表情给人的感觉是也许人物受到了一点伤，有点疼。

生气的表情，将人物眼睛夸张化，这个表情将人物的情绪表现得淋漓尽致。

无奈的表情，八字眉和嘴巴形成对比。

哭，通过眼泪表现人物当前是在哭泣中。

仰头大哭的表情。

生气、艰难的忍耐的表情。

生气的表情。

嫌弃的表情。

生气、怒吼中。

生气、怒吼中。

惊吓、害怕的表情。

害怕的表情。

漫画中将人物表情适当地夸张化，更加易于传达故事的内容，所以学好表情的绘制是很重要的哦！

受到惊吓的表情。

Chapter 05

肢体绘画技法

本节课主要讲的是躯干的画法、颈部动作的表现、四肢的画法、四肢各种动作的表现等。

躯干的画法

躯干是人体的重要造型部分，依据人体解剖学进行分类，躯干不包括人体的上下肢即仅包括颈、胸、腹、背4个部分。

女性各种姿态的躯干表现

侧面

45° 侧面

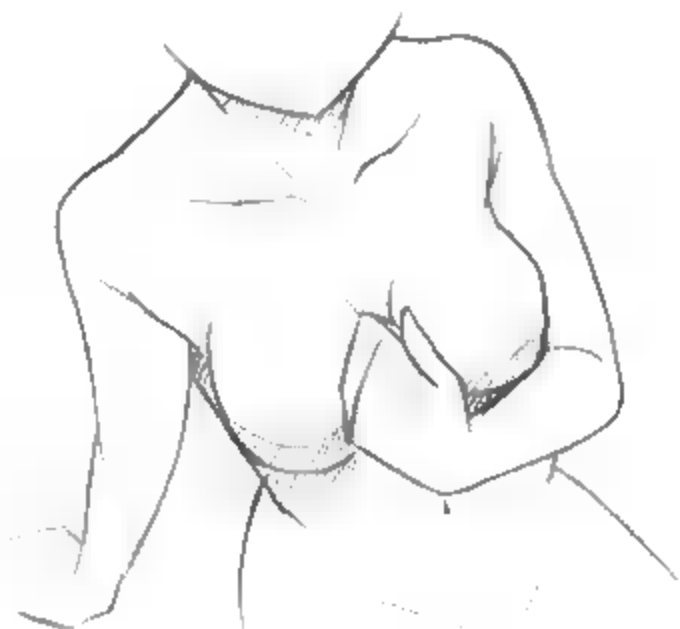
女性身体的曲线很柔和。

手臂向上抬，胸线、腋窝线向上提。

背面

35° 侧面

正面

仰视视角，75° 侧面

俯视视图

由于视角原因，腰部几乎看不到

人体直立时，从前面观察，脊柱为垂直线；从侧面观察，脊柱有“颈弯、胸弯、腰弯、臀弯”四个弯，整个脊柱呈S形，所以在绘制人体的时候注意脊柱的变化要合理。

男性各种姿态的躯干表现

男性肩膀较宽，四肢粗壮，肌肉结实饱满；而女性肩膀窄，肩膀坡度较大，脖子较细，四肢比例略小，腰细，胯宽，胸部丰满。

上肢的画法

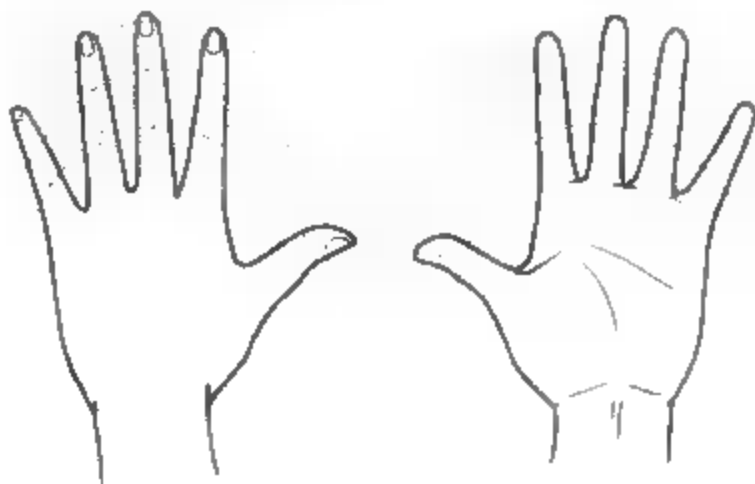
上肢由上臂、前臂和手掌三部分组成，它们也可以传达人物的情绪，下面就来讲解一下上肢的画法。

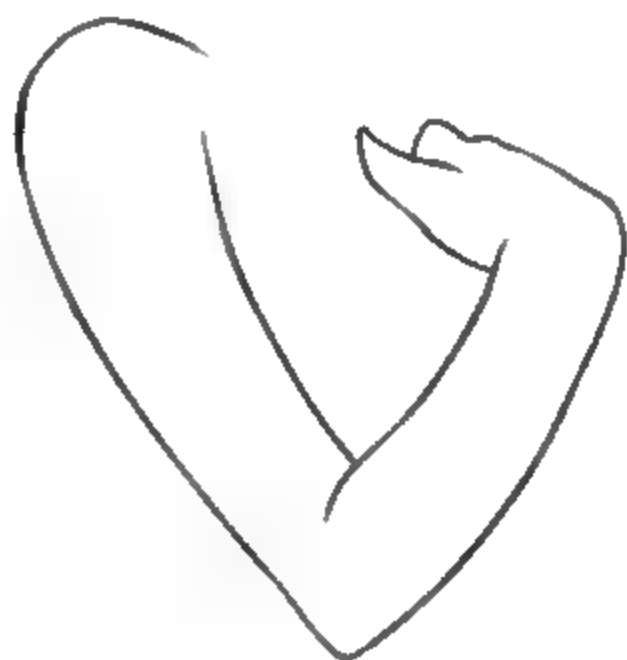
手

手是人或其他灵长类动物臂前端的一部分，手可以分成三部分：手腕（前臂和手掌结合处）、手掌和手指。手指比手掌稍长，五个手指的长度和宽度也不完全相同，另外手指上还有很多关节。下面先来看一组手的动作。

■ 手掌和手背

■ 手的各种动作

手臂

手臂分为上臂和前臂，一般成人的上肢比例为：上臂约为4/3头高，前臂为1头高。手臂的动作配合手的动作可以表现出很多不同的表情。下面来认识一下手臂。

■ 各种手臂的动作

躯干和上肢的搭配应用

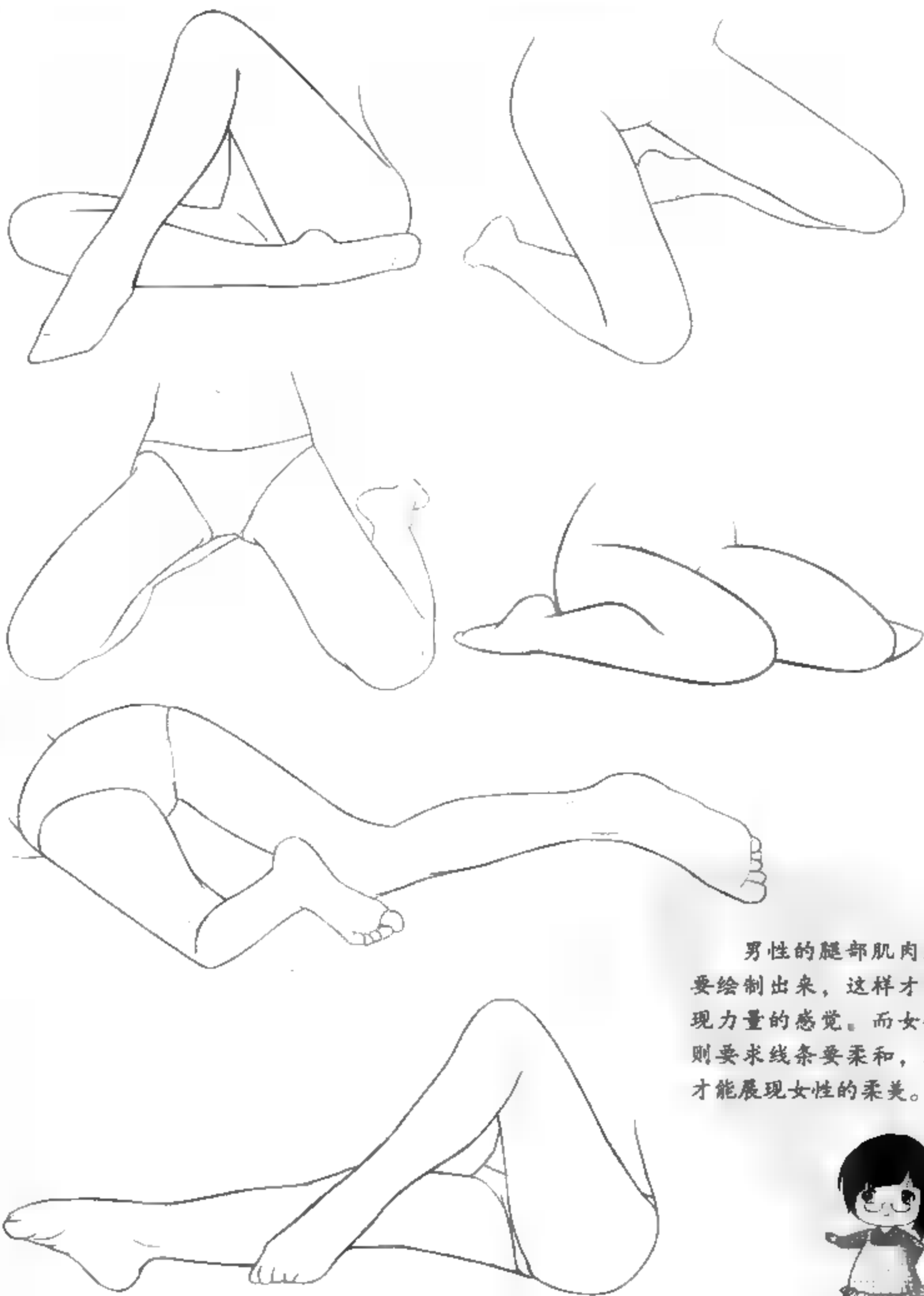
我们已经认识了躯干和上肢的具体结构，下面来实际绘制一下，这样才能更加深刻地了解它们的特点。

上臂上抬，肩胛骨线向里靠近。

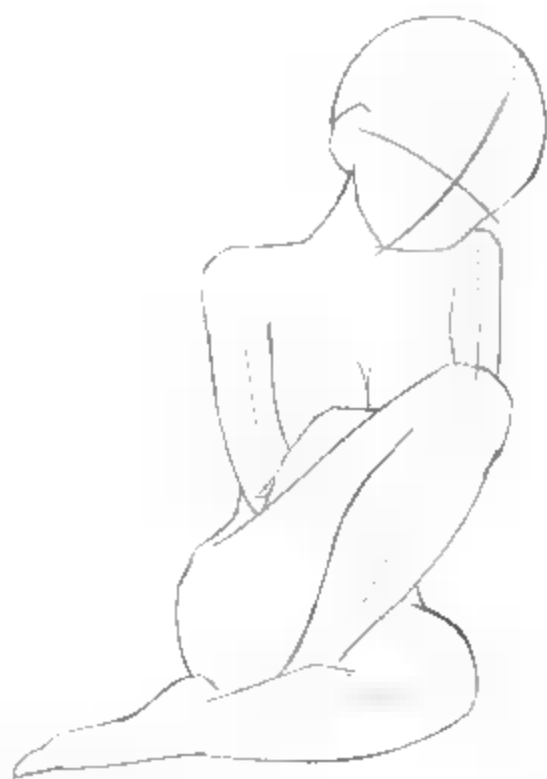
首先绘制人体结构简易图，注意腰部脊柱线的表现，还有前臂阴影的透视关系变短了。

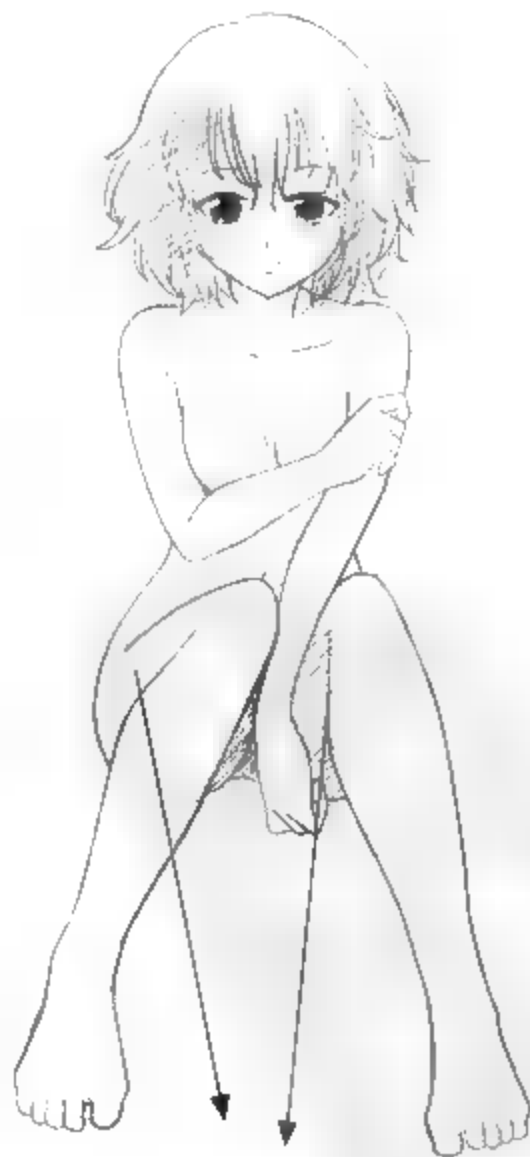
首先绘制人物动作的简易图，注意手臂和手的动作要协调，还要注意身体结构的刻画，最后整理线条添加阴影即可。

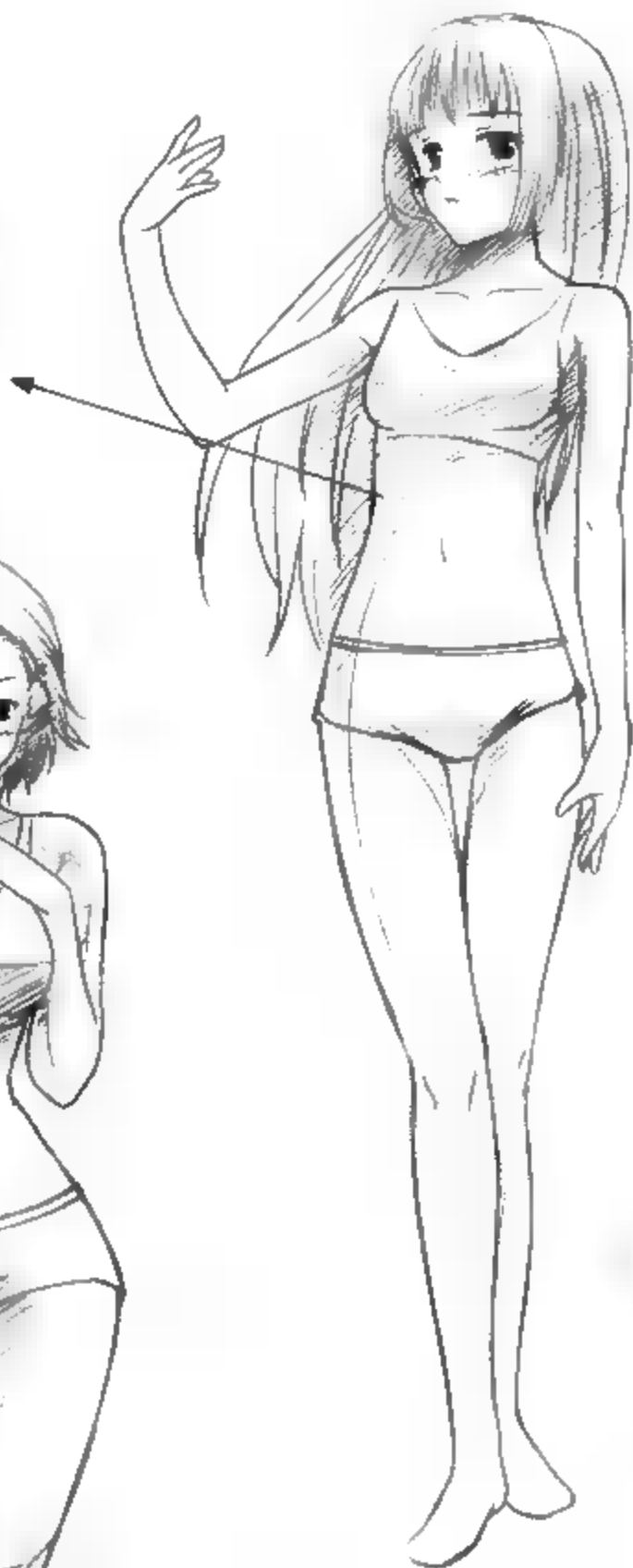
5.4 下肢的画法

下肢由大腿、小腿和脚三部分组成，它们负担着人体的重量，所以长得比较结实。下肢和上肢一样可以做出很多动作。

男性的腿部肌肉线条要绘制出来，这样才能展现力量的感觉。而女性的则要求线条要柔和，这样才能展现女性的柔美。

躯干、上肢和下肢的综合画法

想要更加深刻地认识了解人体动态的画法，就必须通过实际的应用，下面我们以实例进行讲解。

1 绘制人物姿态简易■，绘制的时候要注意肩线和臀线是呈对角的，还要注意腿部的透视变化，如右大腿从视觉上看变得短了。

2 整理画面，清理线条，添加阴影。绘制这个姿态的时候注意动作要协调。

■ 大腿因为透视关系变得短了。

站立，重心落在双脚上，因为手臂抬起，上身微微向一侧转，所以肩膀线和臀线不可能是平行的。

如果还是不能很好地掌握它们，最好还是找参考图片或参考人物做范例，再进行创作，多学多练，一定能自如地绘制出自己想要的人物动态。

绘制的时候除了要注意动作的协调性外，还要注意身体结构的变化，如双手放在胸口，手臂会将胸部向里挤压。

这个动作腿部挡住了大部分的上半身。

5.6 肢体的语言

当一个人想要表达自己情绪的时候，除了通过面部表情来表现外，还会通过肢体来表现，即肢体语言，下面我们来举例讲解。

这个肢体语言传达给我们的信息是人物很开心但又有点害羞。

这个肢体语言传达给我们的信息是人物看到自己喜爱的东西了，发呆的表现。

开心的表情搭配YES的手势，表现胜利了。

这个肢体语言传达给我们的信息是人物正在做白日梦。

这个肢体语言传达给我们的信息是人物正在生气。

困惑的表情搭配挠头的手势，表示人物现在不知道该怎么办。

这个动作传达给我们的信息是人物看到某些事物或某件事情感到吃惊。

做鬼脸的动作。

这个肢体语言表示人物正在给自己打气加油。

这个肢体语言表现人物很害怕，正在拒绝。

这个肢体语言表示人物现在很痛苦。

给人孤单寂寞的感觉。

Chapter 06

动态表现

本节课主要讲的是人体动态的表现，如站、坐、跳、跑、跪、蹲等。

各种动态的表现

人体动态包括很多动作，基本动作有站、走、跑、跳、蹲、跪、躺等，还有一些是比较有难度的动作，是日常生活中比较少做到的，更有一些高难度的动作是少数人才能做到的。

站姿，绘制这个动作的时候要注意肩膀线和臀线呈对角，还要注意人物重心要稳。

跳跃的动作，绘制的时候注意双腿的动作表现。

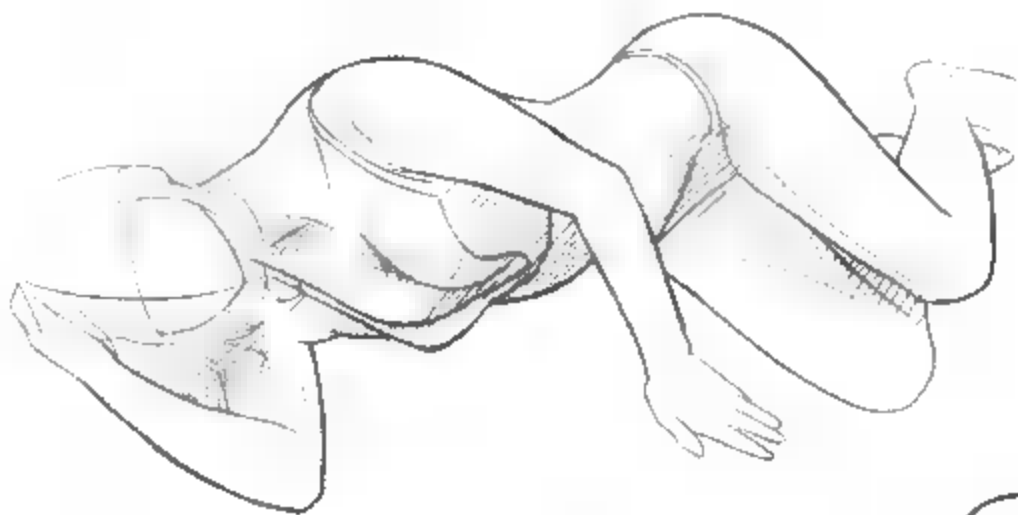
俯视视图，上楼梯的动作。

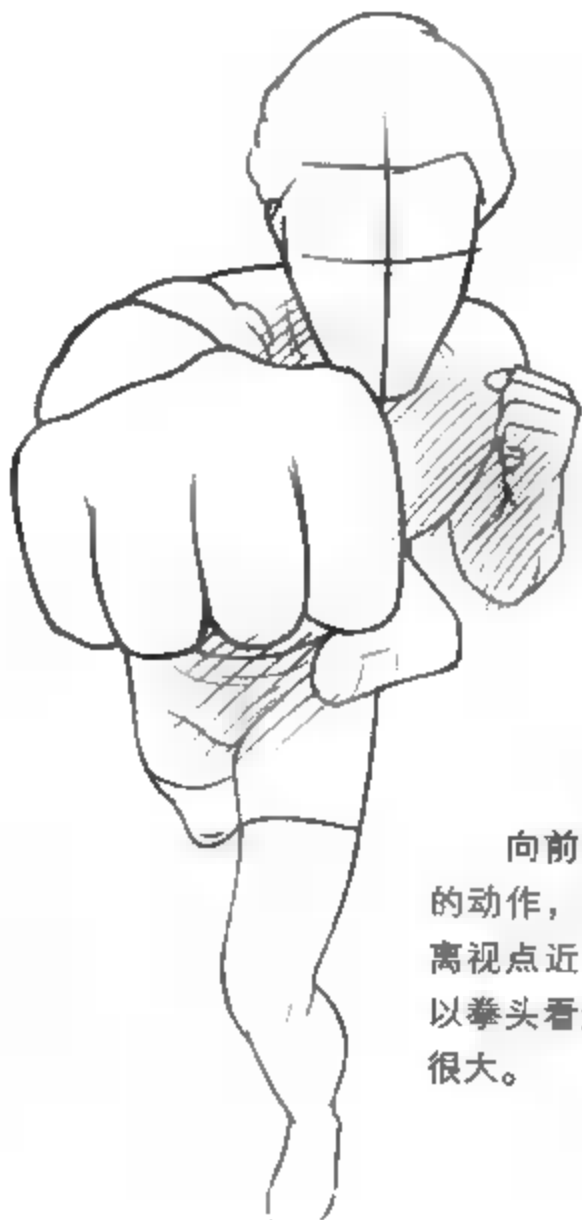
走路的动作，俯视视图。

坐在地上的动作，俯视视图。

坐在椅子上的姿态，仰视视图，注意腿部的动作及透视变化。

飞，这个动作只有超人才能做出来，注意人体透视的变化。

绘制时要注意动作的协调性，还有人体透视的变化。

睡姿，从这个角度看，人物的头部离视点近，所以头部最大，越往脚尖变得越小。

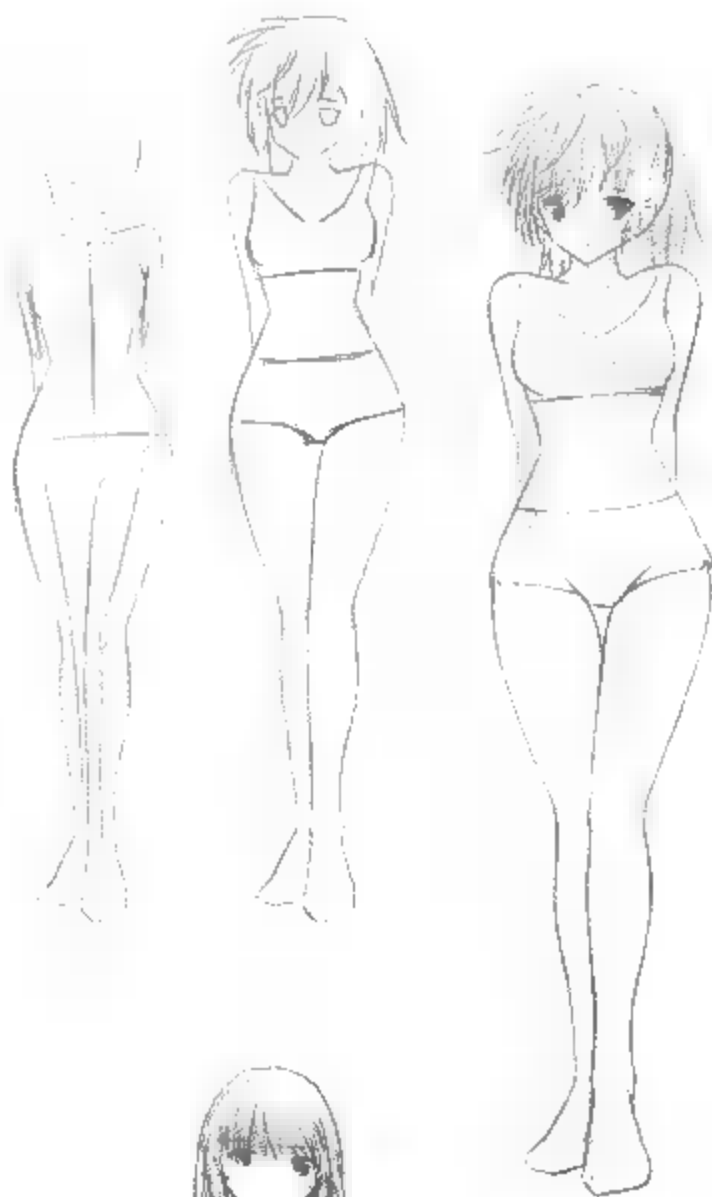
睡姿，绘制的时候要注意动作的协调性，还要注意人体的透视变化。

向前出拳的动作，拳头离视点近，所以拳头看起来很大。

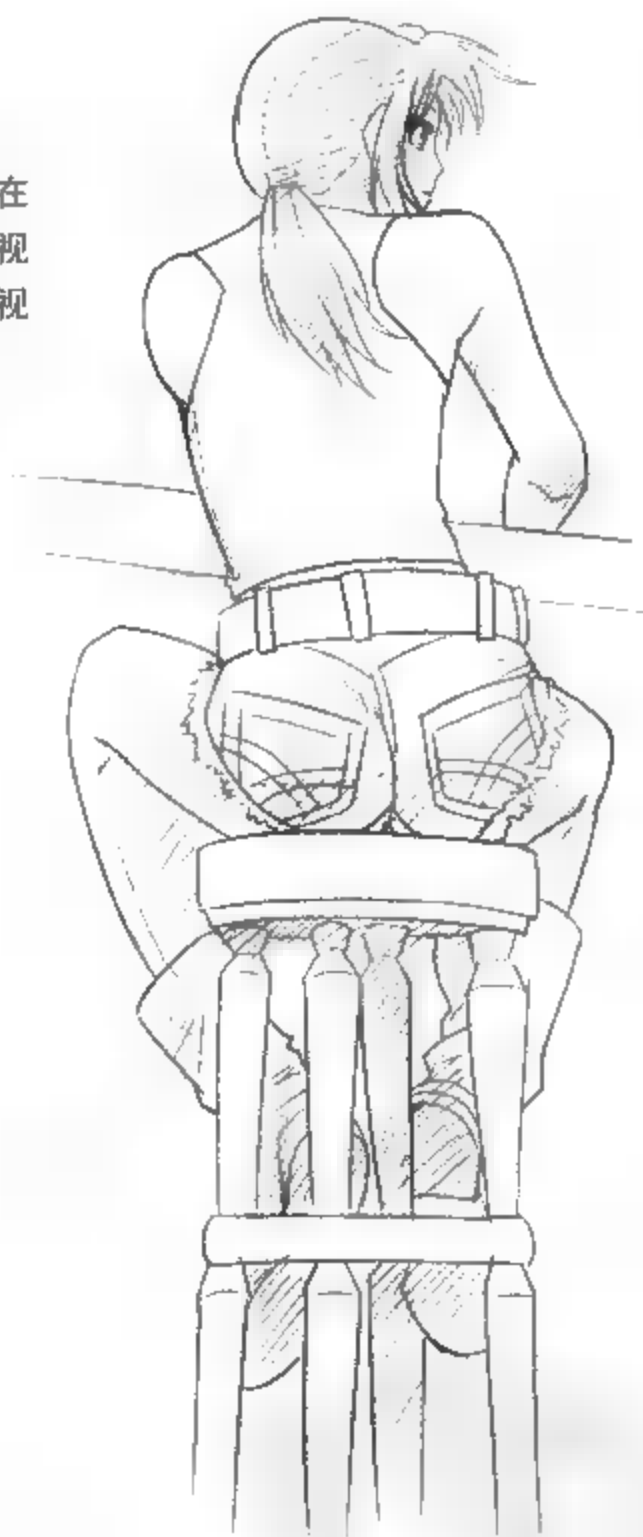
武术动作，绘制的时候注意动作要协调，还要保证人物重心是稳的。

右手向前挥拳，为了保证人体重心的稳定，身体向前倾，左脚要向前跨一步。
努力抵抗别人的进攻，注意动作要协调。
左手抓住对方，右手出拳的动作，注意动作要协调。
被别人抓住左手，右膝跪在地上，身体往前弯曲，回头看对方，注意人体的透视变化。

漫画人物的动态表现

下面我们来讲解漫画中人物的动态表现。

站姿，这个站姿的支撑点落在右[illegible]上，是比较常见的站姿。

站姿，人物的支撑点落在右腿上，这个动作是展示个人魅力的姿势，照相的时候常常用到。

双膝弯曲坐在地上的动作，仰视视■，注意腿部的透视变化。

坐在吧台椅上，从后面观察，仰视视图，注意人体的透视变化，如大腿变短。

这个动作给人的感觉是帅气的、和蔼的，绘制的时候要注意衣服褶皱的变化。

这个动作给人可爱的感觉，绘制的时候要注意因为身体向前倾，所以上半身看起来缩短了，而小腿被大腿挡住几乎看不到。

趴在桌上睡觉，背是弯曲的，脸埋在手臂里看不到。

趴在桌上睡觉，注意人体结构的透视变化，如从这个角度[illegible]看到左腿膝盖。

从后面观察人物，双脚打开，与肩同宽，上身往右边扭，这个动作虽然看不到左手，但还是能感觉到左手是抬起指向前方的。

双手抱着东西的动作，注意手臂是伸直的，为了保持身体平衡，身体往后仰。

斜躺在沙发上打电话的动作，因为透视关系，所以腿部看起来显得较大。

躺在沙发上看书，这个透视的角度很大，所以在绘制的时候要特别注意身体的透视变化。

奔跑，身体重心前倾，两手自然握拳，手臂略呈弯曲状，两臂配合双脚的跨步前后摆动，双脚跨步幅度较大。

奔跑，比一般跑步的动作幅度要大，绘制这个动作的时候，因为透视的关系，只能看到右腿，而左腿只看到一点点。

俯视图，这个动作绘制起来比较有难度，既要考虑人物的动作，还要考虑透视的变化。

双手拿枪射击的动作，这个动作让人一看就知道这是一个高手。

这个动作是从高处往下跳后落地的收尾动作。

肩扛炮筒的射击动作，因为炮筒很重，所以需要把炮筒放在肩上，并用双手扶着。绘制时注意手臂的弯曲动作。

绘制这个动作的时候要注意人体透视的变化，身体往前倾，身体看起来变短，右手的上臂变短等。

人物往后倒射击的动作，注意动作要协调，还有身体的透视变化，这个动作看起来很有动感。

对于新手来说，还是先临摹比较好，等到熟悉人体结构和动作后，再自己创作。

中枪往后倒地的动作，人物的重心已经不稳。绘制的时候注意动作要准确，还有要绘制出衣服飘动的感觉，这样才能让画面更加生动。

左手放在桌子上，身体向前弯曲，跟别人说话的动作。

倒挂在单杠上锻炼身体，因为受到万有引力的作用，衣服、头发和胸部都向下垂。

Chapter 07

男性角色的绘制

本节课主要讲解各种不同角色的男性的绘制，如军官、特种兵、型男、侦探、武士等。

古惑仔

古惑仔，混黑道的人，所以外形都是比较凶悍的。这个例子中的人物虽然身穿西服，但是人物的动作还是给人玩世不恭的感觉，表情也是很嚣张的。

绘制草图

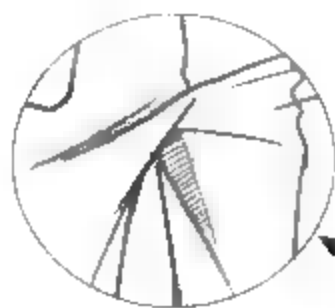
1 通过简易图确定人物动作和大概外形，注意衣服的褶皱要符合人物的动作。

2 绘制人物的表情，添加服装褶皱。

3 大概绘制出阴影，确定草图。

整理画面

4 整理画面，从头部开始绘制，使用具有虚实变化的线条通过排线的方法绘制出墨镜的颜色，因为是玻璃墨镜，所以需要绘制出高光和反射光，绘制的时候注意线条要有轻重缓急的变化；为嘴巴添加阴影，增强嘴巴的立体感。

5 绘制衣服的时候线条要硬朗些，还要注意衣服褶皱的变化。

6 绘制裤子的时候在裤腿上添加一条竖线，才能表现出西裤的感觉。最后添加阴影，让人物更加生动，让画面的透视感更强。

7.2 黑帮老大

黑帮老大，首先人物要有一种威严的、强大的气魄，人物形象要成熟、稳重。

绘制草图

1 勾勒出人物姿态和人物外形的大概样式，通过仰视视图让人物更加具有威武的感觉。

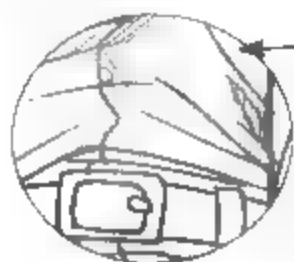
2 绘制人物的五官，刻画服装细节和褶皱。

3 继续刻画草图，给人物添加胡子，让人物看起来更加有型。

整理画面

4 从面部开始整理画面，绘制的时候注意线条要有粗细的变化，用具有虚实变化的线条来绘制胡子，因为只用实线会让胡子看起来显得生硬。

5 继续绘制，注意此类男性的脸形要有棱有角，才能让人物看起来更加有力量。

6 绘制衣服的时候线条要硬朗些，才能体现出衣服的质感，同时还要注意衣服的褶皱要准确。

7 绘制腰带时要注意腰带结构的表现，绘制裤子的时候时注意裤裆处和裤脚处褶皱的表现。

8 添加阴影，让人物更加生动。

7.3 剑客

剑客，自然少不了剑，这个例子中人物的动作是边走边拔剑，在服装上我们选择了风衣、衬衣、西裤和拖鞋。

■ 绘制草图

1 通过简单的线条勾勒出人物的动作、衣服的样式，注意人物动作要协调。

2 刻画草图，确定人物的发型、表情和衣服褶皱。

3 添加阴影，确定草图样式。

■ 整理画面

4 首先从面部开始整理，绘制的时候要注意线条的粗细变化，注意墨镜的高光是斜直线样式的。

5 绘制头发，因为只有头顶有一撮头发，为了区分头皮和面部皮肤，我们将头皮处涂上颜色。

6 绘制衣服的时候要注意衣服的透视变化和褶皱的变化。

7 添加阴影，让人物更加生动，这个人物的外形比较有个性，很容易被人记住。

军官

军官要穿着军服，设定的人物动作是双手放在后面，立正，人物形象是成熟的。

绘制草图

1 勾勒出人物姿态和服装大概的样式。设定人物头身比为7.5头身。

2 刻画草图，确定人物的五官和表情，并将衣服的具体样式绘制好。

3 整理草图，完善需要修改的地方，并添加阴影查看画面效果。

整理画面

1 整理画面，从头部开始绘制，绘制帽子的时候注意线条要硬朗，绘制五官时要注意线条粗细的变化，这样才能让画面显得不那么单调或呆板。

5 绘制衣服，注意衣服的样式，还要注意褶皱的合理性。

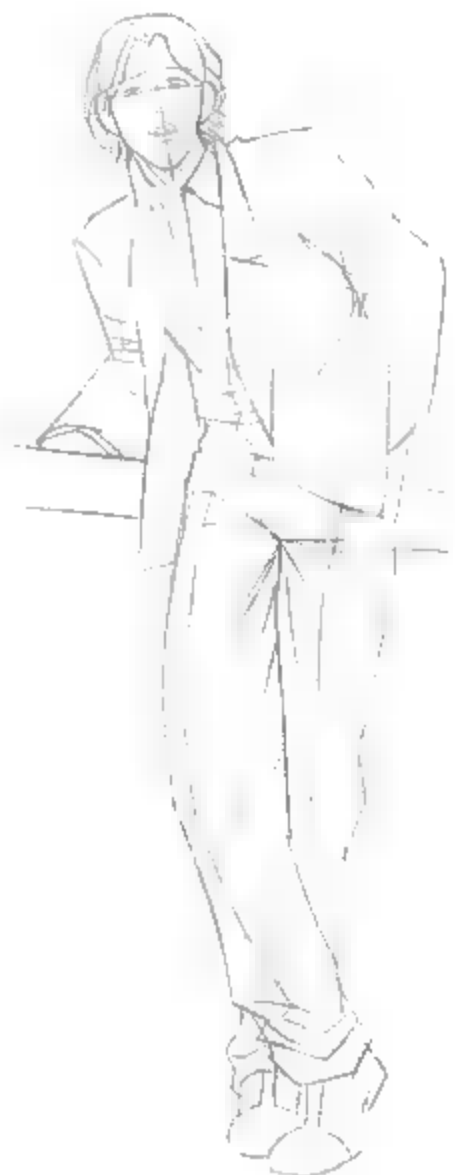
6 添加添加阴影，把需要暗下去的地方暗下去，这样才能让人物更加生动。

7.5 假绅士

虽然人物是一副绅士打扮，但是动作和表情表明他不是真正的绅士。

绘制草图

1 勾勒出人物的动作和大概的外形。

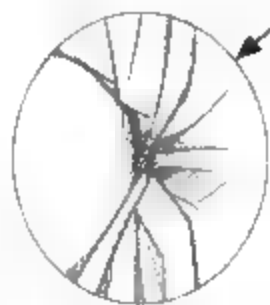
2 添加头发，确定五官位置和人物的表情。

3 继续刻画草图，添加少量阴影，查看画面效果。

整理画面

4 整理画面，从面部开始绘制，注意线条的虚实变化，让人物的表情更加生动。

5 绘制头发，注意头发的样式和头发的走势。

6 绘制衣服轮廓的线条要硬朗些，才能体现出衣服的质感，注意衣服褶皱的表现。

7 绘制裤子的时候要注意裤裆处和裤脚处的褶皱变化。

8 添加阴影，让画面更加生动，这个人物给人坏坏的感觉。

侦探

在漫画中，我们常常看到的侦探都是穿着黑色风衣，而且会把衣领立起来，也许是不想让别人看清自己的样子吧。

绘制草图

1 绘制人物的动作和大概的外形。

2 确定衣服的样式和五官的位置。

3 继续刻画草图，直到自己满意为止，添加阴影，查看效果。

整理画面

4 从面部开始绘制，注意线条要有虚实的变化，人物的表情是严肃的，像是在思考什么事情。

5 绘制头发，头发的外形轮廓用比较粗的线条来表现，其余的用虚线大概表现出头发的走势即可。

6 绘制衣服，注意衣服的透视变化，如衣领的透视变化，还有其褶皱要合理。

7 为了增强人物的立体感，将需要暗下去的地方暗下去。

特种兵

特种兵的作战能力极强，可以在各种恶劣条件下完成作战任务，所以他们的穿着一定要是宽松的，身上还背有很多装备，如手榴弹、刀等。

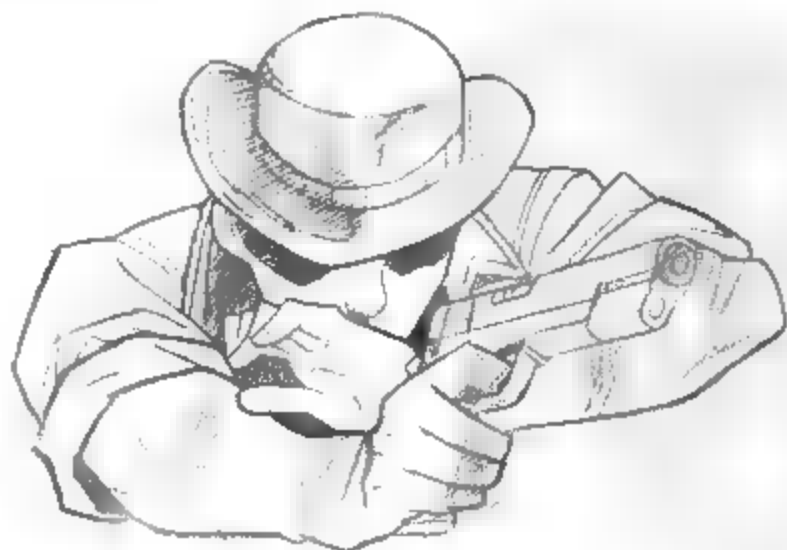
■ 绘制草图

1 勾勒出人物的动作和大概的外形。

3 继续刻画，直到自己满意为止。

2 添加细节，让人物形象更加完整。

■ 整理画面

4 整理画面，从头部开始绘制，绘制的时候要注意线条的虚实变化，绘制阴影的时候要注意光源的方向。

5 绘制男性的时候要将肌肉线条绘制出来，这样才能让人物看起来是有力量的；枪的结构也要绘制清楚。

6 腰上挂了很多东西，猛一看觉得很复杂，但是将它们分成一个一个单位慢慢绘制就会简单很多。绘制的时候要注意透视的变化。

手大样图

7 绘制腿部，注意裤子褶皱的变化，在腿部添加速度线，让画面看起来富有动感。

7.8 青涩少年

通过人物的外形表现这是一位少年，通过表情和动作来表现人物的青涩感。

绘制草图

1 用简单的线条勾勒出人物的动作，注意人体透视的变化。

2 添加头发，确定五官和服装的样式。

3 继续刻画，直到自己满意为止。

整理画面

4 整理画面，从面部开始绘制，注意线条的粗细变化，绘制瞳孔的时候要注意靠近光源的地方颜色要深，背光面则要浅。

5 绘制头发，注意头发的造型，而且每一缕头发的线条都要流畅。

6 绘制衣服，注意衣服的褶皱要合理，而且线条要硬朗些。

7 添加阴影，增强画面空间感。

武士

武士穿着日本传统和服，手拿武术刀。图中是一位中年人，五官端正，但有刀疤。

绘制草图

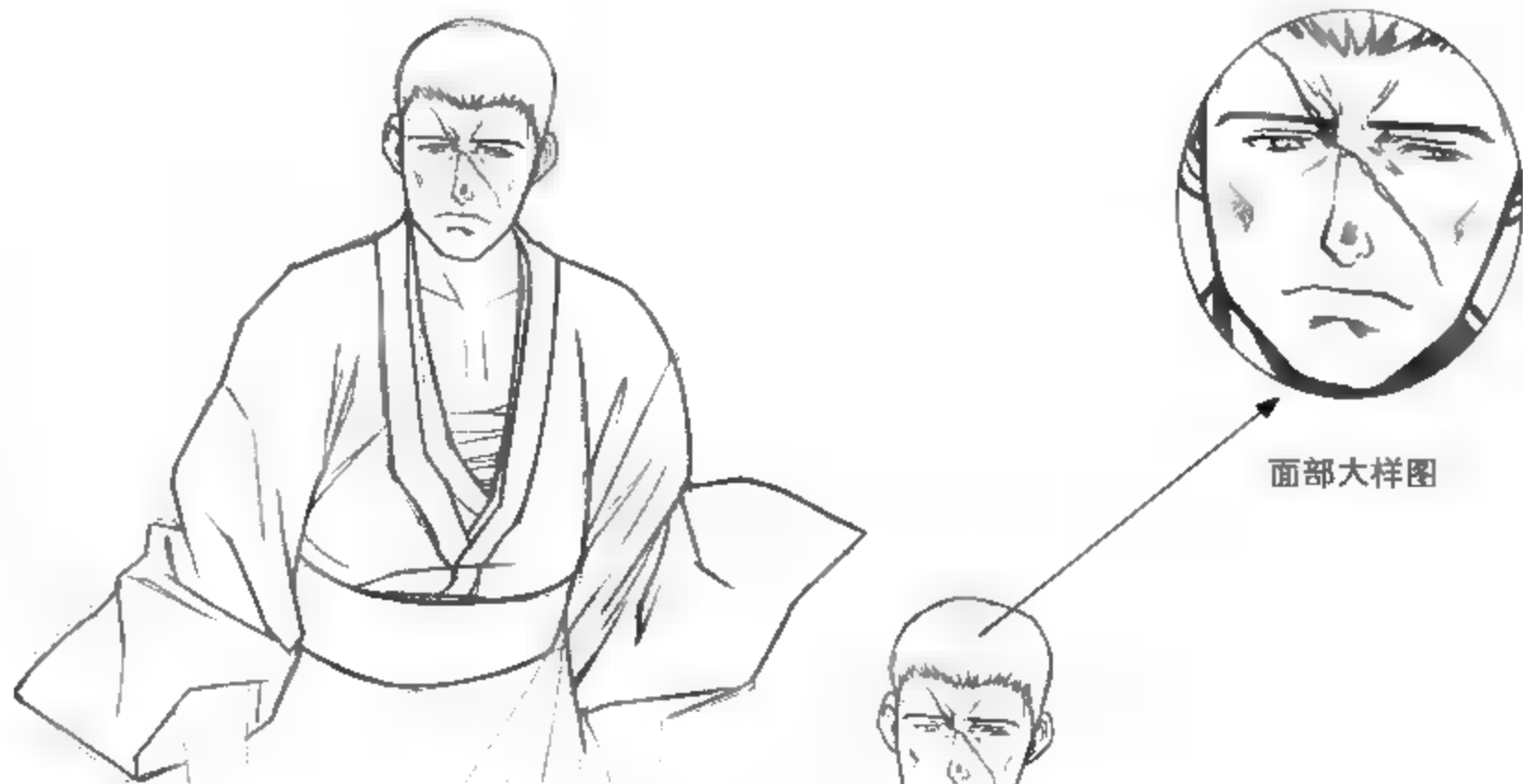
1 勾勒出人物动作和大概的外形样貌。

2 勾勒出发型，确定五官位置和表情，初步刻画出衣服的褶皱变化。

3 继续刻画草图，直到自己满意为止。

整理画面

4 整理画面，从面部开始绘制，绘制的时候注意线条的虚实变化，刀疤让人物有历经沧桑的感觉。

5 注意男性的脸要绘制出棱角，才能让人物看起来具有男性魅力。

6 绘制衣服，除了要绘制出服装样式外，还要注意褶皱的变化，飘动的袖子让画面动感十足

7 绘制衣服的时候主线条可以绘制得硬朗些。添加阴影，让人物更加生动。

Chapter 08

女性角色的绘制

前面我们已经认识了一些绘画工具及其使用方法，也认识了人体的绘制方法和背景的绘制方法，本节课将进行创作，以检验你是否认真学习过。讲解的时候，你可以拿起笔和纸一边学习一边跟着画，这样会让你印象更加深刻哦！

8.1 跳跃的女生

人物的姿势为跳跃的，绘制的时候要注意人物动作的准确性，还要注意透视的变化，所以草图这一步很重要，只有打好草稿，后面才能顺利进行。

■ 绘制草图

1 通过简易结构图确定人物的动作，注意透视的变化。

2 勾勒出五官的位置、发型的大概样式和服装款式。

3 刻画细节，表情要画成快乐的，因为是跳跃的动作，所以头发要画得有动感，还要注意衣服褶皱的表现，如通过衣服的褶皱表现出上身往后倾的样子。

■ 整理画面

草图因为经过很多次修改，画面不够整洁，纸张上也会有修改的痕迹，所以必须通过重新描绘来清理线稿。

通过拷贝的方法清理线稿，能起到事半功倍的效果哦！

4 从面部开始描绘，注意线条的变化，可以通过排线的方式给瞳孔和嘴巴添加阴影。

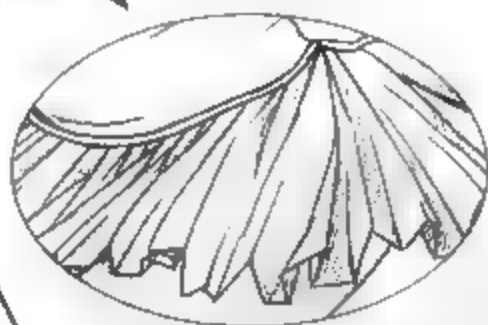
5 描绘头发，不仅要注意每一缕头发的变化，还要注意线条要画得柔和流畅，这样才能让头发看起来是飘逸的，画面也看起来很生动。

因为草图没有对细节进行刻画，所以在描绘线稿的时候要特别注意细节，如衣服褶皱的变化、人物关节的刻画等。

头部大样图

6 描绘上衣，注意因为上身向后弯而使衣服所形成的褶皱，还要注意准确描绘出胸部线条。描绘手的时候要注意手指关节弯曲所形成的线条变化。

褶皱大样图

7 描绘裙子，因为跳跃的动作，裙子会有些翘起的感觉，所以在绘制褶皱的时候要注意这一点。

8 检查画面，需要加粗的地方可以适当加粗些，再通过排线的方式添加阴影，让画面看起来更加精美。

8.2 快乐的学生

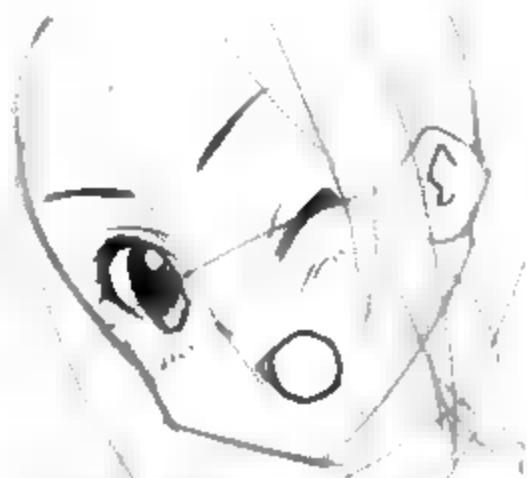
通过服装确定人物是学生的身份，通过表情和动作表现人物当前的心情是快乐的。

■ 绘制草图

1 勾勒出人物的动作，人物的头身比为5头身，注意动作要协调。

2 勾勒出头发、五官和服装的大概样式。

3 继续刻画草图，绘制出细节部分，反复地修改，直到自己满意为止。

■ 整理画面

4 从面部开始整理，注意眼睛的透视变化，还有瞳孔阴影的表现要准确，人物的表情是俏皮的。

5 绘制头发，注意头发的走势，绘制的线条要流畅，还要有轻重缓急的变化。

6 绘制衣服时注意褶皱的变化要合理。

7 绘制百褶裙的时候注意褶皱的变化也要合理，最后添加阴影，让人物更加生动。

8.3 可爱甜心的女孩

要表现出可爱甜心的感觉。从人物的外形到人物的动作都要表现出来。

绘制草图

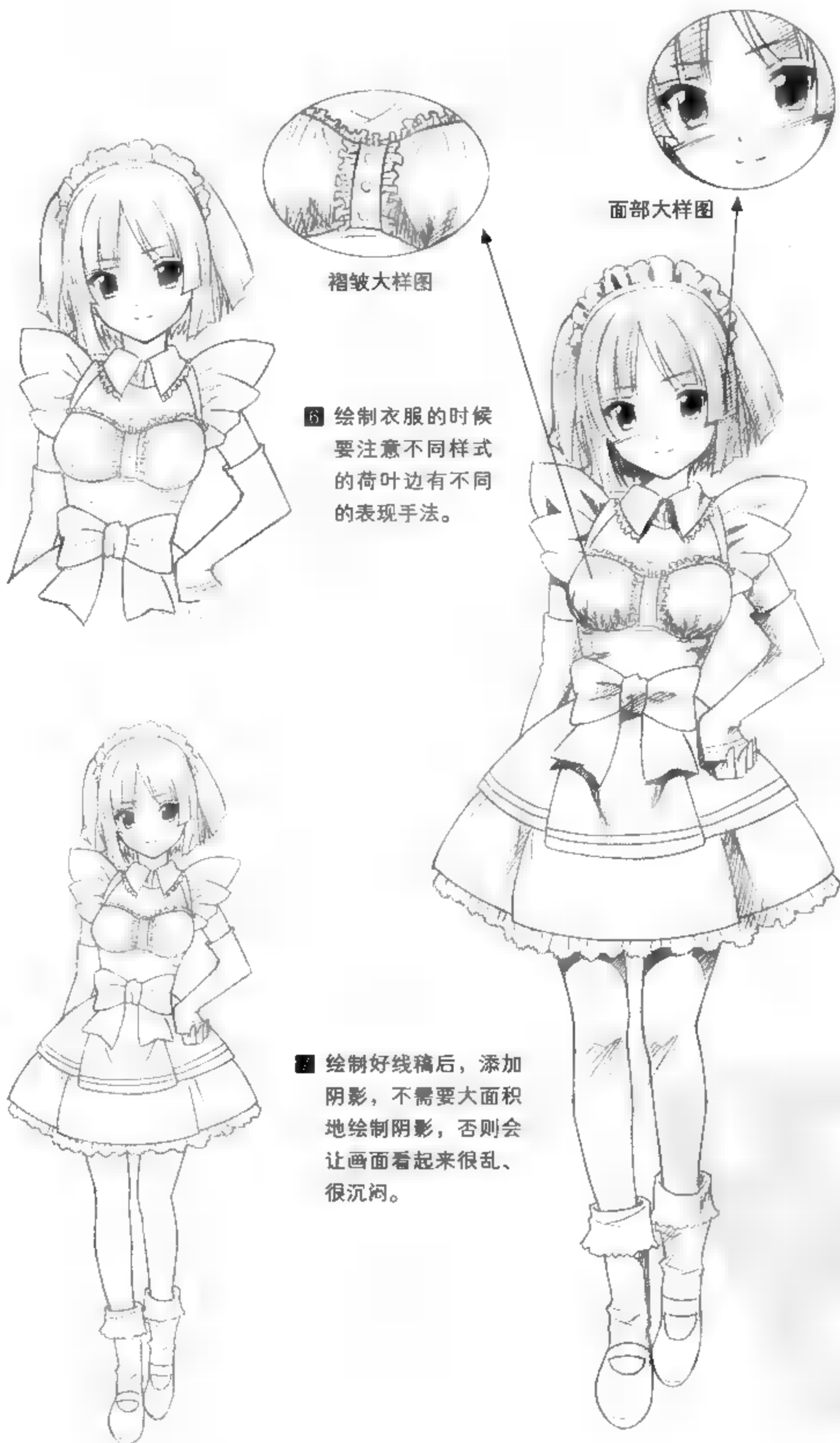
1 绘制人物动作，注意肩膀线和臀线是呈对角的，人物头身大概为5.5头身。

2 在上一步的基础上勾勒出头发、五官和衣服的大概样式。

3 继续刻画草图，完善画面。

整理画面

4 从面部开始绘制，绘制的时候要注意眼神是温柔的，这样才能让人物看起来是甜美的。

5 绘制头发，注意线条要流畅，头发要有层次感，绘制头饰的时候要注意褶皱的表现。

6 绘制衣服的时候要注意不同样式的荷叶边有不同的表现手法。

7 绘制好线稿后，添加阴影，不需要大面积地绘制阴影，否则会让画面看起来很乱、很沉闷。

8.4 快乐奔跑的女孩

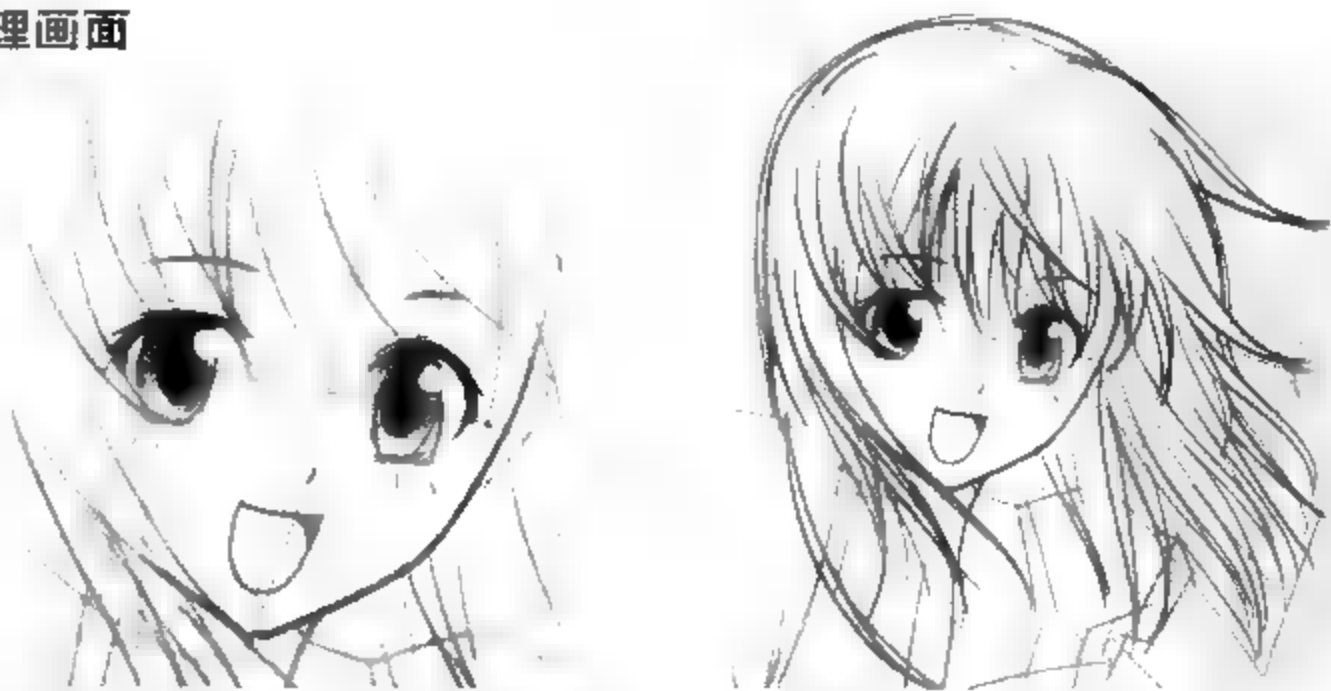
因为是向前奔跑，所以人体会形成透视变化，这是在绘制时需要注意的。

绘制草图

1 勾勒出人物奔跑的动作，注意动作和人物的透视变化要准确。

2 在上一步的基础上勾勒出头发、五官和服装的大概样式。

3 继续刻画草图，修改错误的地方，添加细节，完善草图。

整理画面

4 从面部开始绘制，因为眼球是半透明的球体，所以靠近光源的地方颜色要深，背光的地方颜色则是浅的。

5 绘制头发，人物向前跑，所以头发会向后飘，注意线条要柔顺。

面部大样图

6 注意手臂的透视变化，向前伸的手离视点近，所以显得较大，另一只手离视点远则显得较小。

7 绘制衣服的时候要注意因为人物向前跑，所以衣服受到风的作用形成向后飘的感觉。

8 添加阴影，让人物更加生动，让画面的透视感更强。

8.5 田径选手

通过服装和动作确定人物的身份，因为是田径选手，所以要穿运动服。

绘制草图

1 勾勒出人物跑步的动作，注意人体的透视变化。

2 勾勒出头发、五官和服装的样式。

3 继续刻画草图，直到自己满意为止。

整理画面

4 从面部开始整理，绘制五官的时候注意线条要有粗细的变化，瞳孔颜色绘制得比较浅，让人物看起来有西方人的感觉。

5 绘制头发，注意因为人物是在奔跑中，所以头发要绘制出飘动的感觉，注意线条要流畅。

6 绘制衣服的时候要注意褶皱的变化，如身体往前倾，衣服会形成下垂的褶皱。

7 准备向前迈出的脚用虚线表现，给人一种速度感。最后添加阴影，让人物更加生动。

8.6 公主

公主的服装要求则是华丽的。

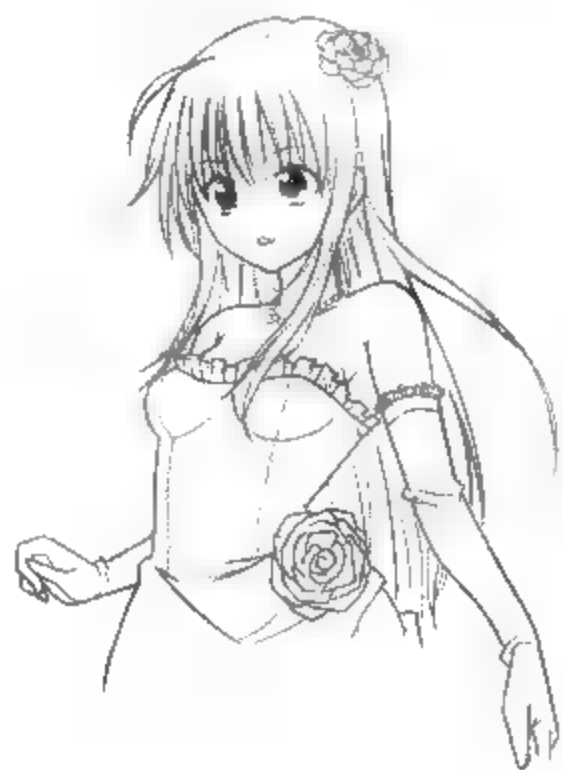
■ 绘制草图

1 勾勒出人物的动作和服装的大概样式，注意人物重心要稳，手的动作要正确。

2 在上一步的基础上刻画草图，确定发型、五官和裙子的样式及褶皱的表现。

■ 整理画面

3 从面部开始整理，绘制的时候要注意线条的粗细和虚实变化，瞳孔高光的方向要一致。

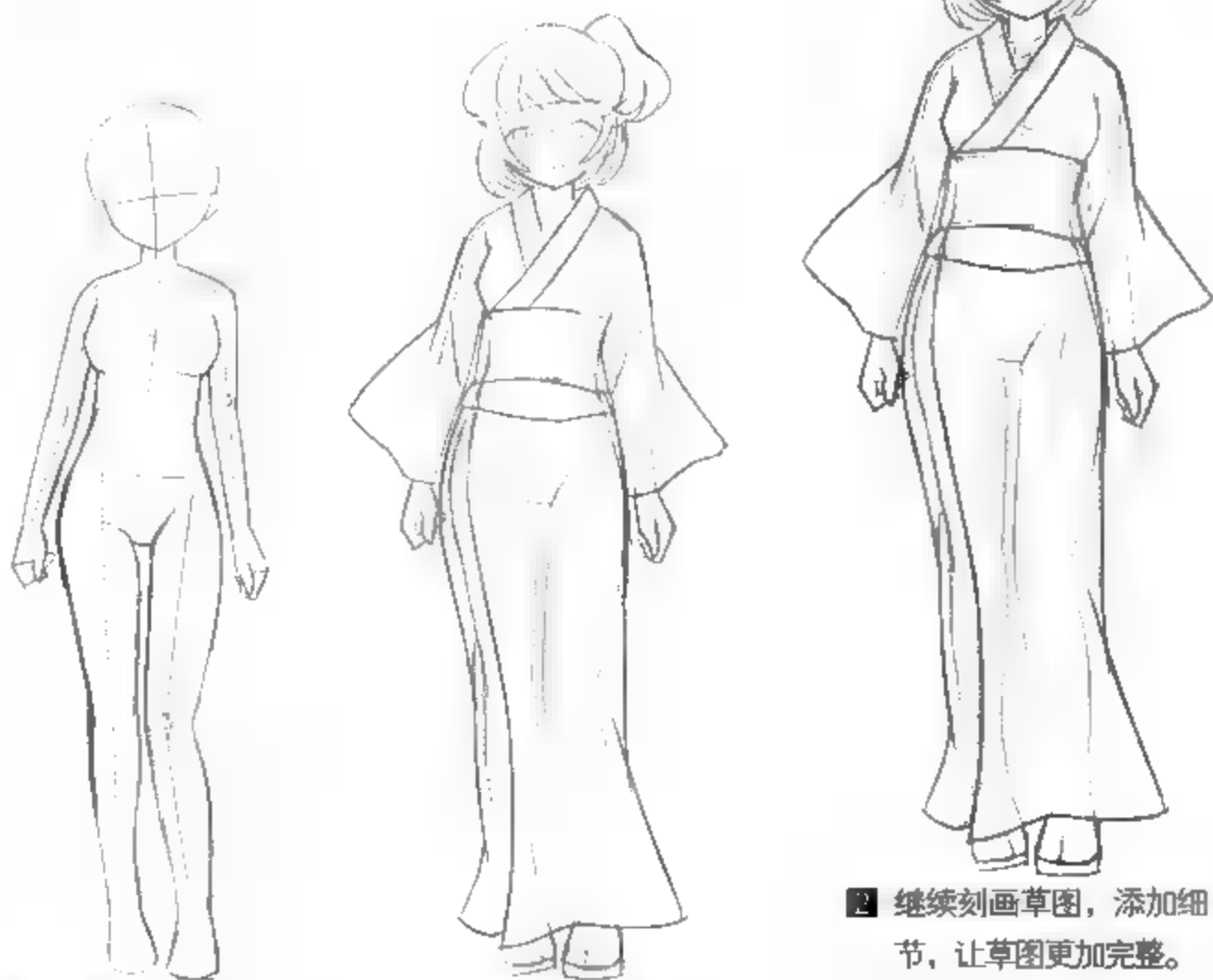
4 绘制头发，注意头发的走势，而且每一组头发的样式都要不同，注意线条要流畅。

绘制荷叶边的时候注意褶皱的变化要合理，绘制的花朵要有体积感，而不是像平面一样单薄的。

面部大样图

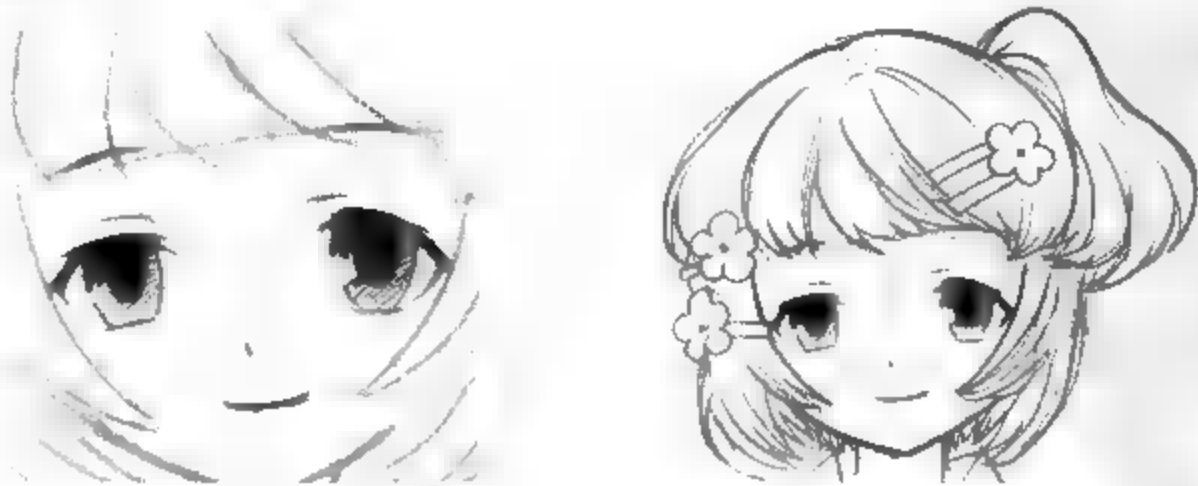
虽然裙摆的褶皱很多，但它们是有规律的，所以绘制的时候不要画错了。最后添加阴影，让人物更加生动。

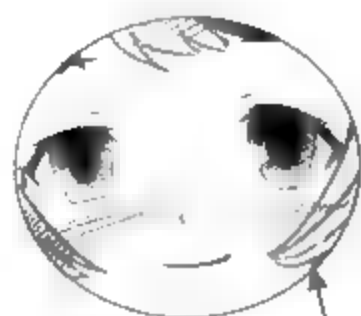
8.7 穿和服的女孩

绘制这个人物的时候要注意和服的样式。

■ 绘制草图

1 勾勒出人物的动作，注意人体重心要稳，然后勾勒出发型、五官及和服的大概样式。

2 继续刻画草图，添加细节，让草图更加完整。

■ 整理画面

3 用拷贝的方法在新的稿子上整理画面，从面部开始绘制，注意线条的粗细和虚实变化。

4 绘制头发时要注意头发的走势，还要绘制出层次感，而且绘制头发的线条要流畅。

5 绘制衣服时除了要绘制好服装的样式外，还要注意褶皱的变化。

6 绘制蕾丝边的时候要注意蕾丝的样式，而且线条不能太粗。最后添加阴影，这样能让人物更加生动，画面更加精美。

8.8 护士

护士，要穿着护士装，同时要给人一种亲切感。

绘制草图

1 勾勒出人物的动作，注意双手抱住文件夹的动作要正确。

2 勾勒出头发、五官和服装的大概样式。

3 继续刻画草图，绘制出自己喜欢的人物角色。

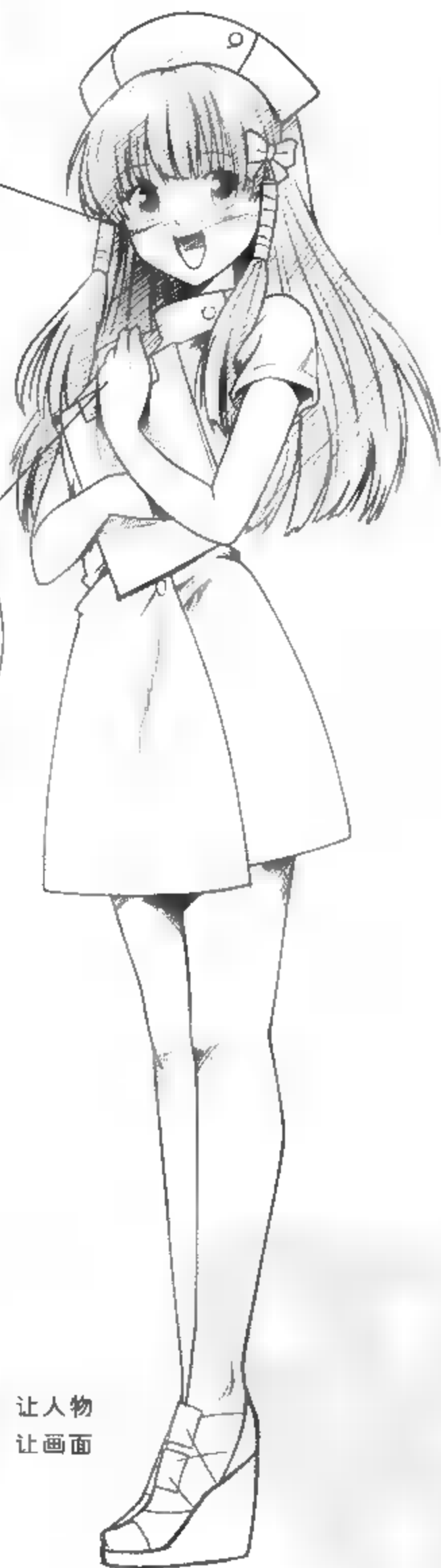
整理画面

从面部开始绘制，人物表情是喜悦的，给人一种温暖的感觉。

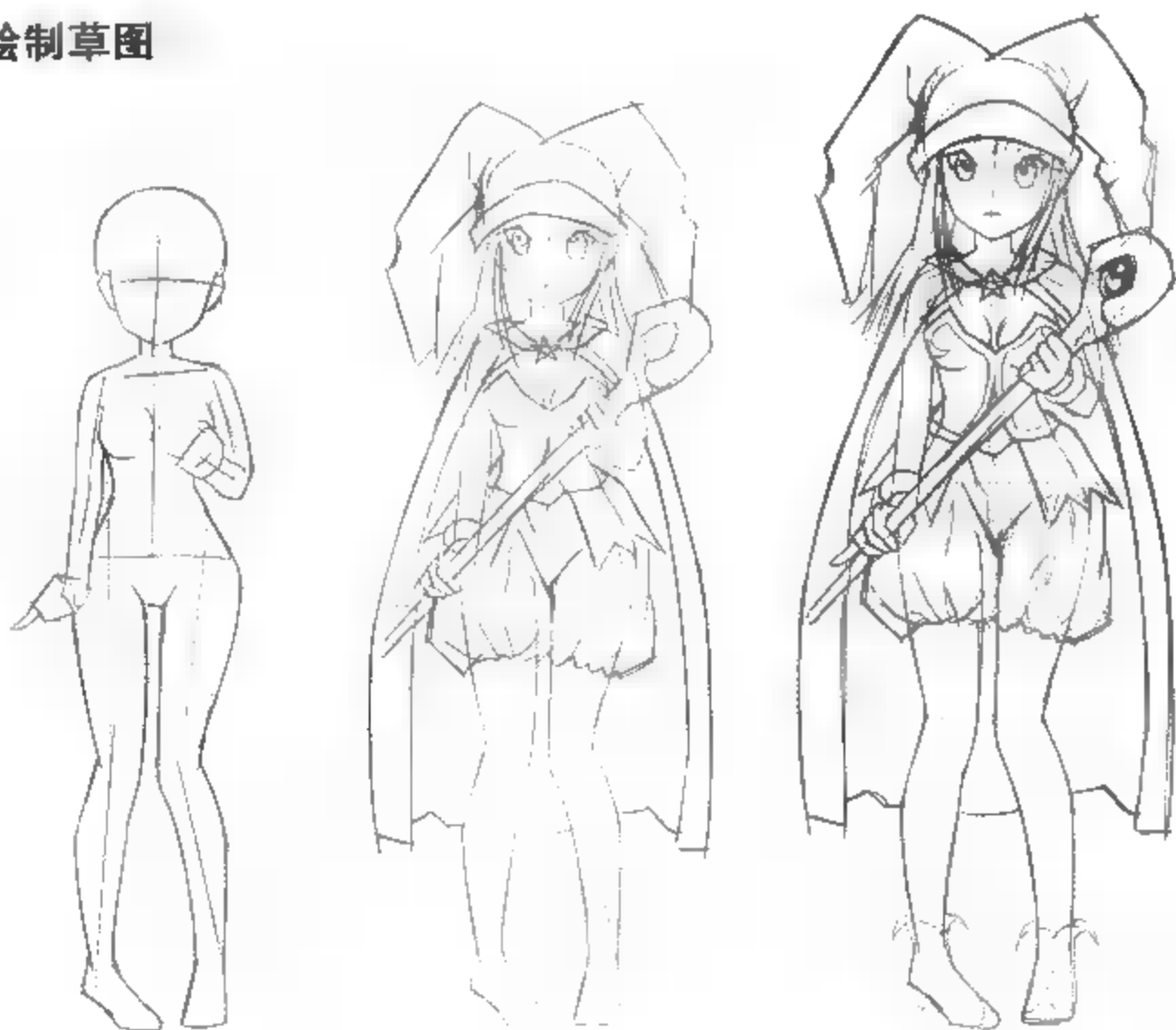
绘制头发的时候注意头发的走势，而且线条要流畅；绘制帽子时要注意透视的变化。

6 绘制衣服时要注意衣服和文件夹的透视变化。

7 绘制腿部的时候要注意膝盖处结构的变化。

8 添加阴影，让人物更加生动，让画面更加精美。

8.9 魔女

魔女，主要是从服装和道具上来表现人物的身份，魔女的服装比一般的服装造型要独特一点。

绘制草图

1 勾勒出人物的动作，注意人体结构要准确，人物的头身比例大概为5头身。

2 在第1步的基础上勾勒出人物的外形，注意五官位置及服装的褶皱变化要准确。

整理画面

3 从面部开始绘制，注意瞳孔处阴影的变化，不是完全涂黑，而是靠近光源的地方颜色比较深，背光面则颜色浅一些。

4 绘制头发的时候注意线条要流畅，绘制帽子时注意造型和褶皱的变化要合理准确。

5 绘制紧身的上衣时要考虑到身体结构，绘制手杖上的宝石时要注意阴影的表现。

面部大样图

6 绘制裤子的时候注意泡泡效果的褶皱的表现。最后添加阴影，让人物看起来更加生动，让画面更加精美。

快乐的女孩

通过表情和动作表现人物当前的心情是快乐的，这个例子是俯视图，所以要特别注意人物的透视变化。

绘制草图

1 勾勒出人物的动作，因为是俯视视图，所以要注意人体的透视变化，如靠近视点的手臂看起来比较长，然后再勾勒出发型、五官和衣服。

2 继续刻画草图，添加细节，让人物形象更加完整，注意衣服褶皱和人体结构要准确。

整理画面

3 从面部开始绘制，注意五官的透视变化，如两只眼睛的阴影大小都不一样。

4 绘制头发，要注意层次感及线条的流畅性，飘逸的头发让人物看起来更漂亮。

5 注意人体的透视变化，靠近视点的手臂看起来长而且大，而腿部是越往脚尖越细，同时注意裙子的褶皱要准确。

6 添加阴影，注意面部不能添加太多阴影，这样人物看起来更加生动，画面的透视感也更强。

跪在地上的女孩

绘制时注意人物的动作及透视变化要准确。

绘制草图

1 勾勒出人物的动作，注意动作要准确，身体结构的透视变化也要准确。

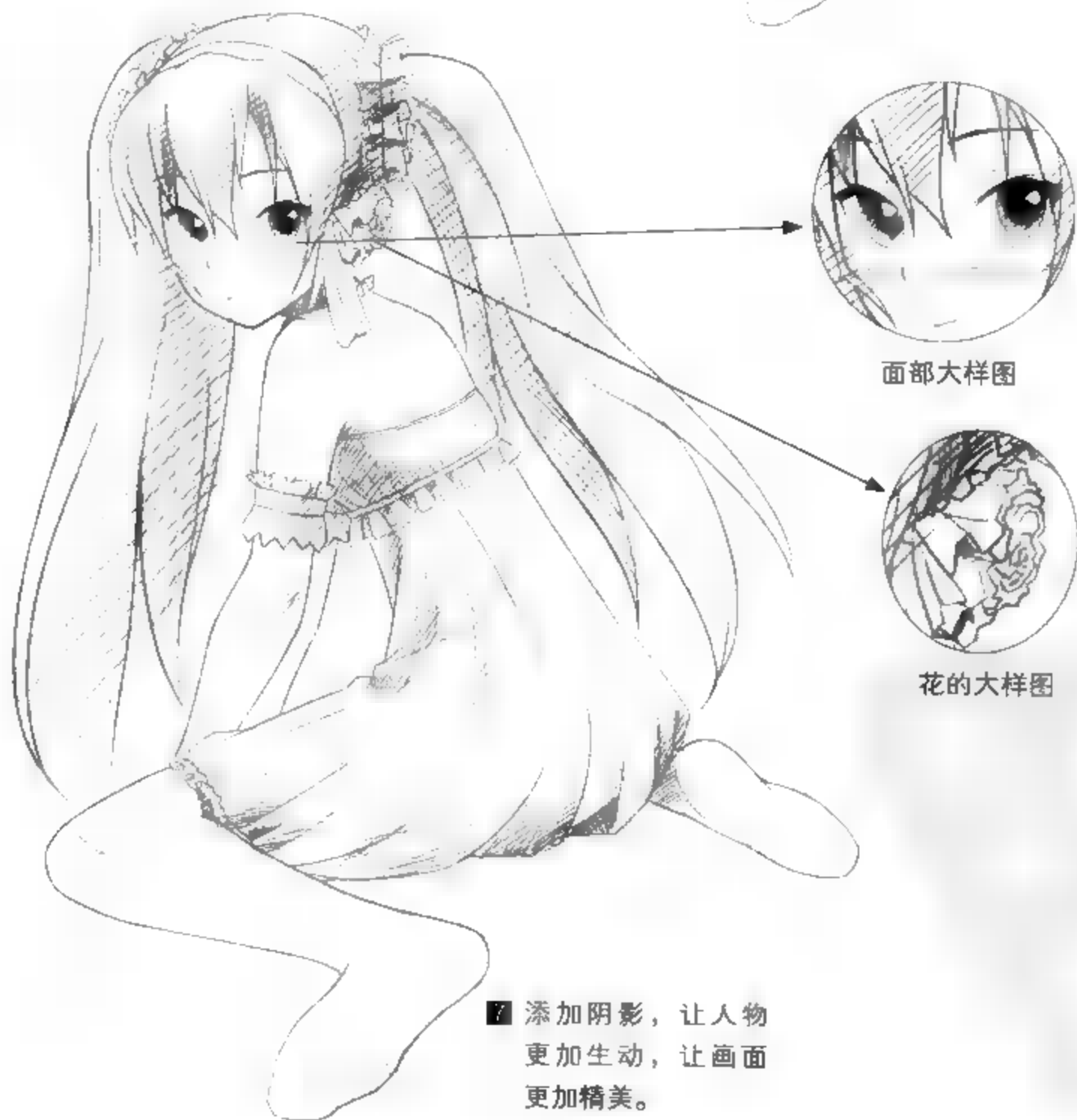
2 勾勒出头发和衣服的大概样式，确定五官的位置。

3 刻画草图，添加细节，注意裙子的褶皱变化。

整理画面

4 从面部开始绘制，因为透视关系，两只眼睛的形状是不一样的，同时还要注意线条粗细的变化。

绘制头发，注意头发的走势，绘制头饰的时候要注意褶皱的变化，绘制的花朵要有体积感。

6 绘制衣服时要注意褶皱的变化，如[illegible]部的褶皱是受到地球吸引力和挤压所形成的褶皱。

7 添加阴影，让人物更加生动，让画面更加精美。

8.12 提起裙子的女孩

这个例子最难表现的地方就是提起的裙子的褶皱表现。

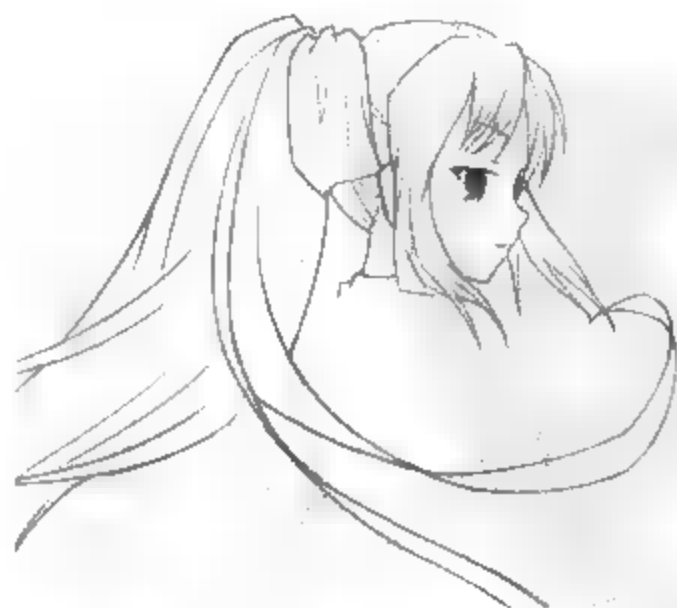
绘制草图

1 勾勒出人物的动作，注意动作要准确，人体结构也要准确。

2 勾勒出头发和服装的大概样式，确定五官的位置。

3 刻画草图，添加细节，特别是裙子的褶皱表现。

整理画面

4 从面部开始绘制，注意面部侧面的表现，绘制的线条要有粗细和虚实的变化。

5 绘制头发，因为头发很长，在绘制的时候很难一气呵成，所以要注意线条的流畅性。

6 绘制上衣的时候要注意褶皱的表现，如袖子和衣领处褶皱的表现。

7 裙子受到拉扯的作用，形成了比较复杂的褶皱变化。

8 添加阴影，让人物更加生动，让画面更加精美。

8.13 坐在椅子上的女孩

绘制这个例子的时候要注意衣服褶皱的表现，如袖子处因为手臂弯曲受到挤压而形成的很明显的褶皱。

■ 绘制草图

1 勾勒出人物动作和大概的外形。

2 进一步刻画草图，让人物的形象更加明显。

3 继续刻画草图，添加细节，如衣服的褶皱样式。

■ 整理画面

4 注意脸部侧面的表现方法，女生的鼻子要绘制得小巧些，这样才能让人物看起来是可爱的。

5 绘制头发，注意头发的走势，线条一定要流畅，而绘制皮草的线条则是不规则的。

6 绘制衣服的时候要注意衣服因为挤压所形成的很多褶皱。

7 注意百褶裙的褶皱变化，绘制靴子的线条要硬朗。

8 添加阴影，让人物更加生动，让画面的空间感更强。

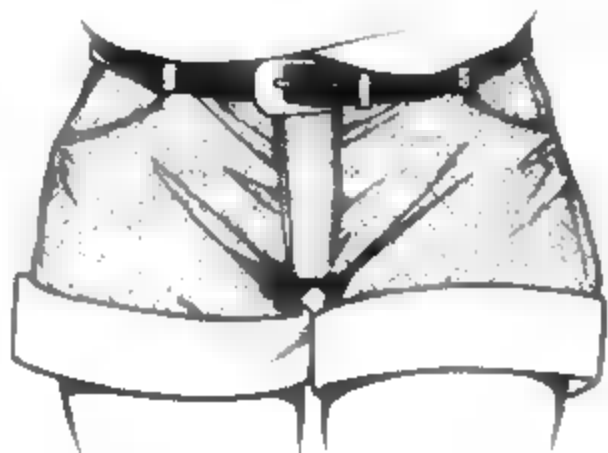
Chapter 09

道具的绘制

本节课主要讲解的是道具，如服饰、文具、兵器、食物等的绘制方法。

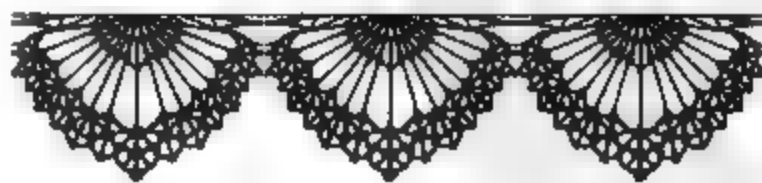
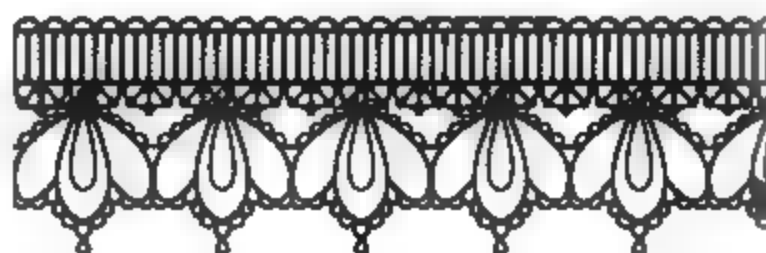
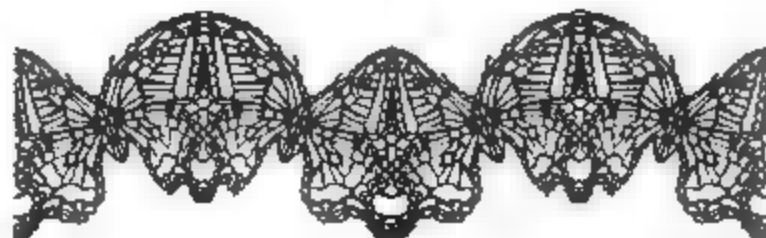
9.1 服装的表现

漫画中服装的表现很重要，因为它是和人物直接联系在一起的。不同材质的服装，其表现手法也是不同的，如皮质则会有明显的高光和发射光，■牛仔面料则显得粗糙些。

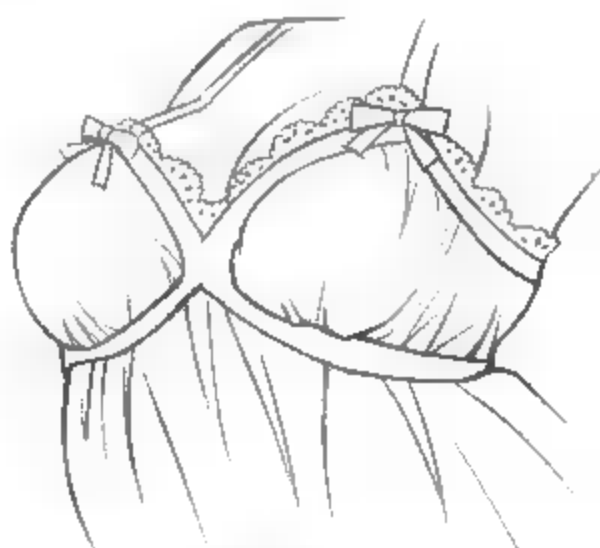
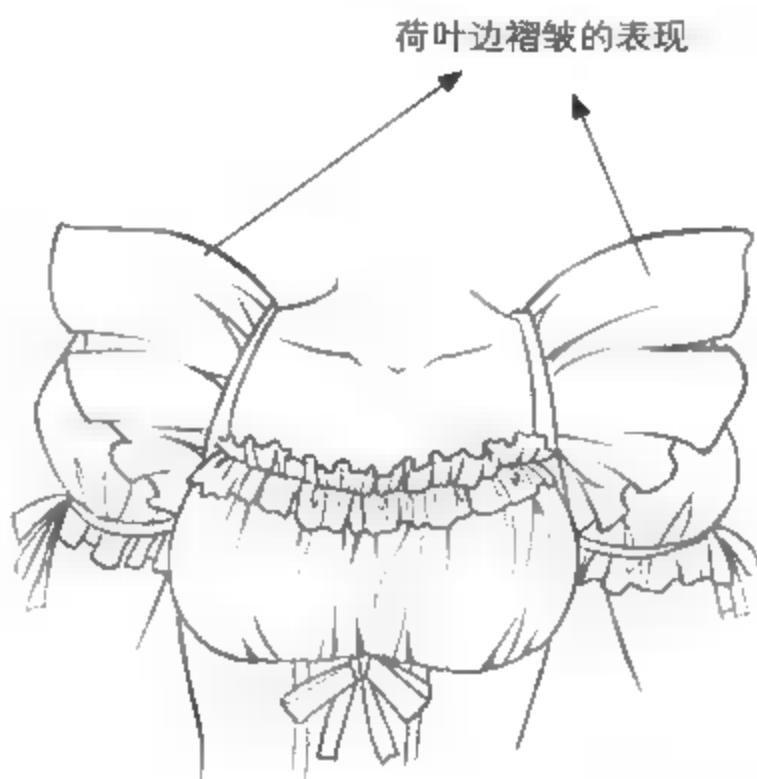
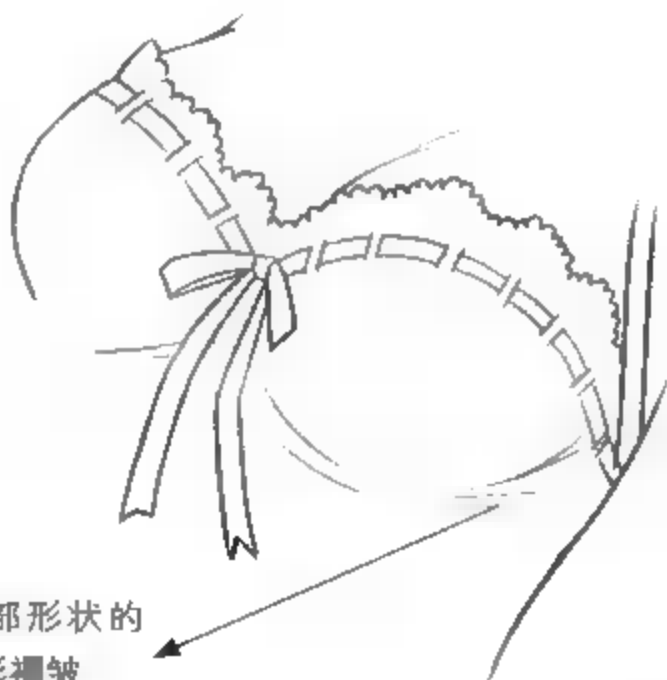
■ 不同材质的面料的不同表现

牛仔面料：表面是粗糙的。

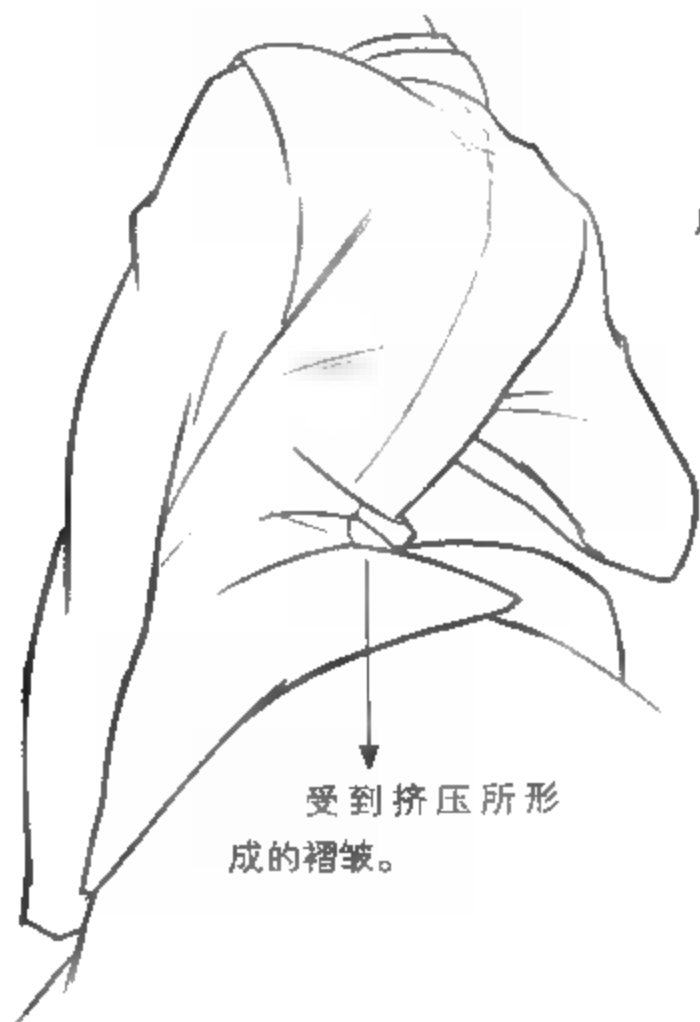
格子图案面料：绘制时注意图案要随着褶皱的变化而变化。

皮质面料：表面是光滑的，会有反光效果。

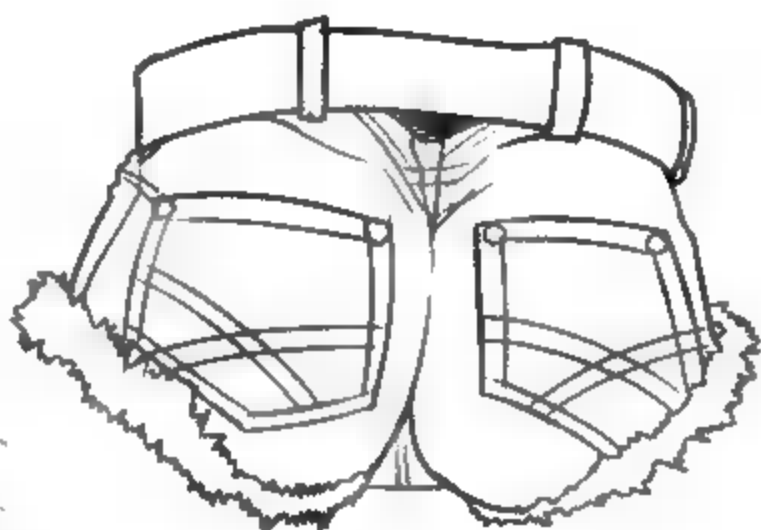
■ 不同样式的蕾丝边的表现

褶皱的表现

衣服褶皱产生的原因是多方面的，如受到重力的作用、风力的作用，或者受挤压、拉伸而形成的褶皱变化，同时褶皱会随着人物动作的变化而产生变化。

■ 各种褶皱

受到胸部形状的影响形成弧形褶皱

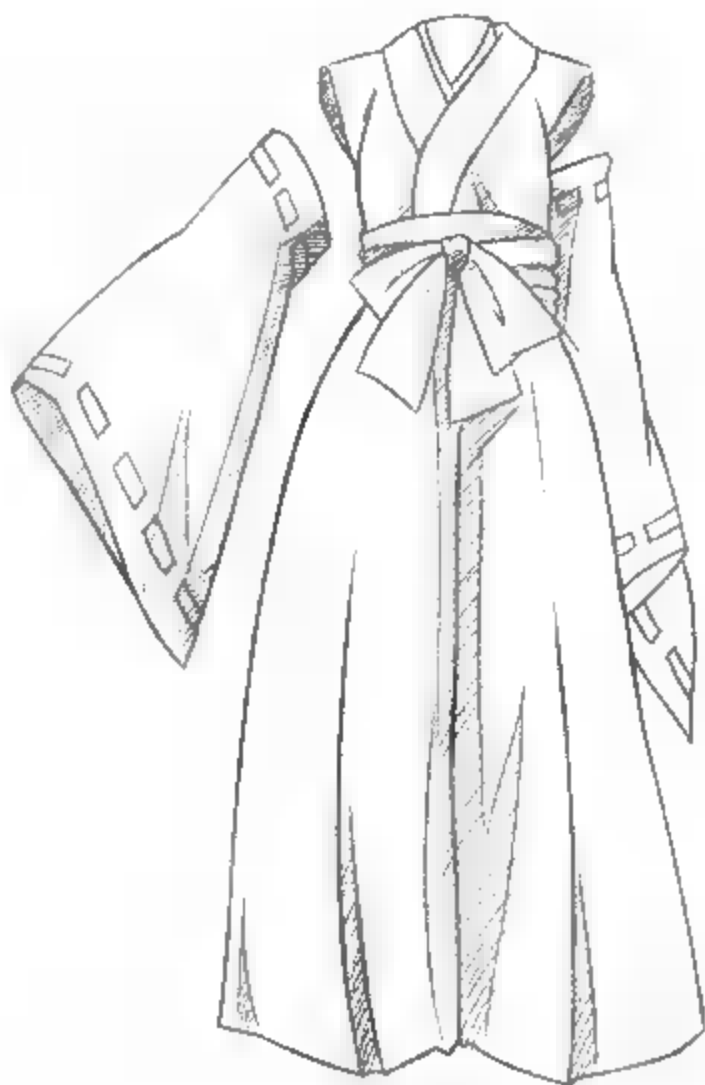
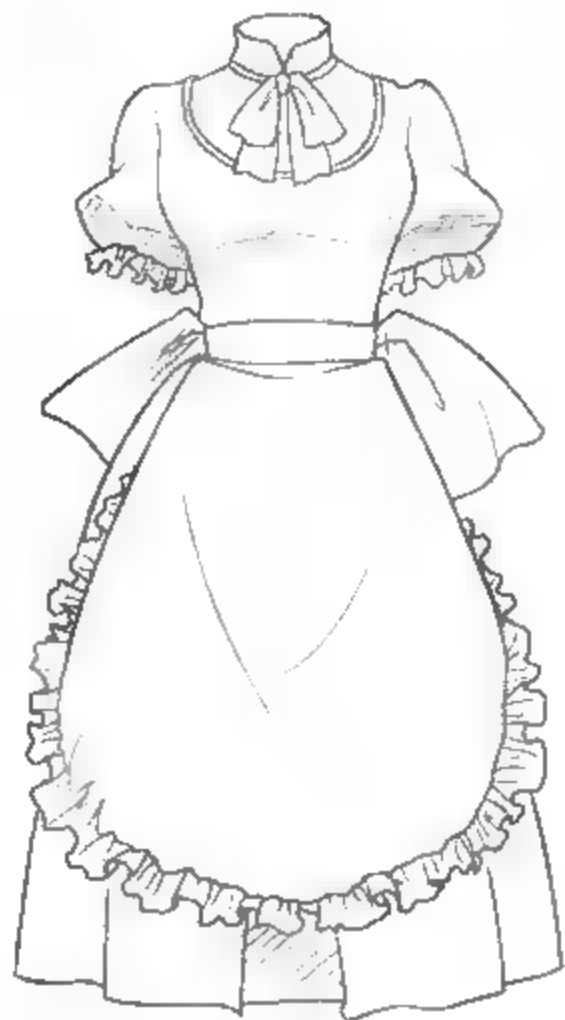
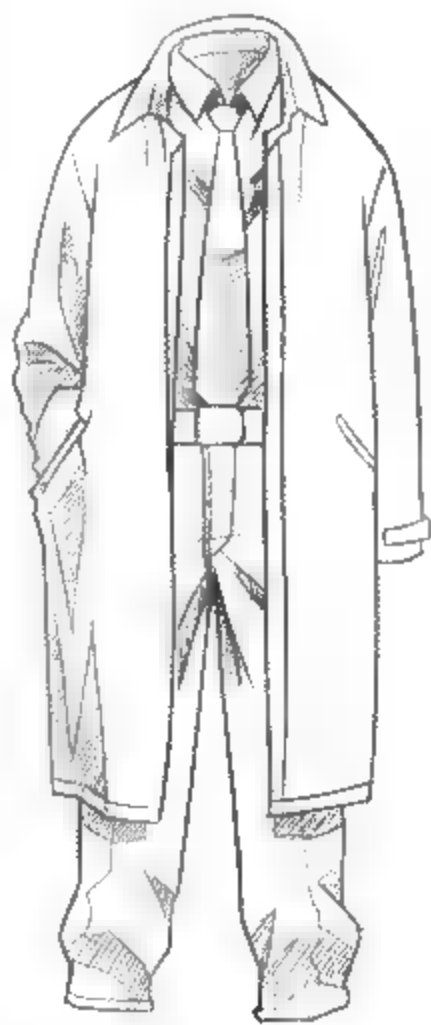
褶皱如果处理不好，衣纹会显得散乱而毫无章法，甚至出现一些现实中并不可能产生的褶皱。其实，无论多繁复的衣服，衣纹褶被也是有一定规律可循的。当然褶皱也与衣料质地和人物体态有关。

手臂抬起，形
成向上提的褶皱。
受到挤压所形
成的褶皱。
挤压所形成的褶皱。
由于手臂不同的动作所形成的
不同褶皱变化。

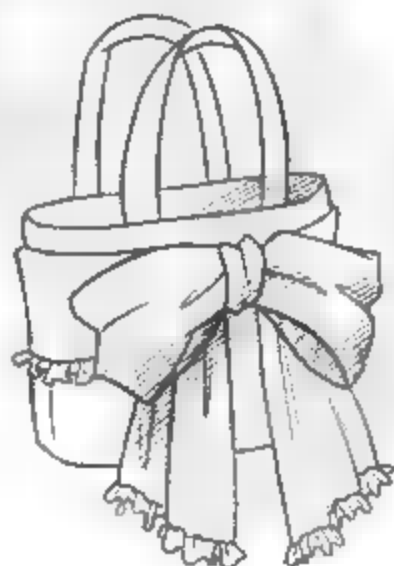
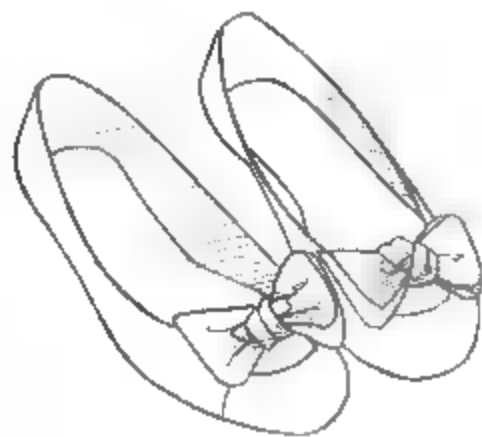
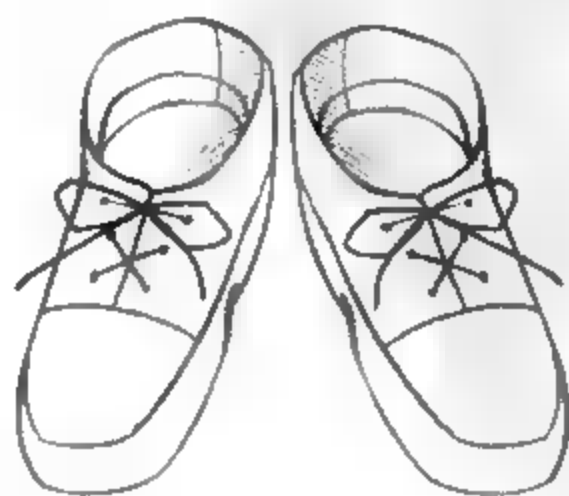
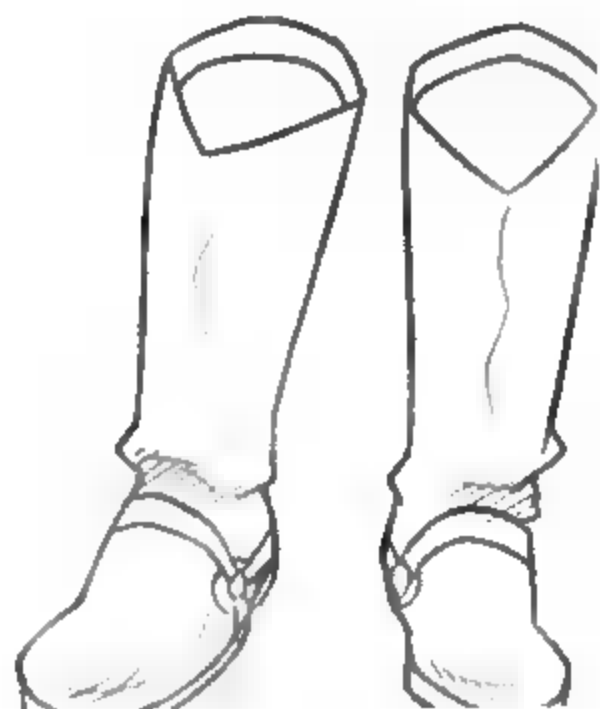
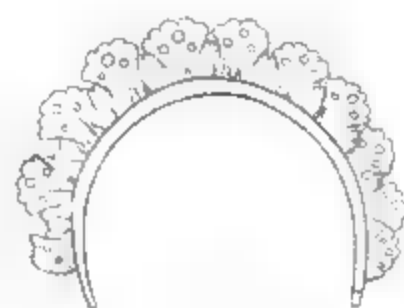
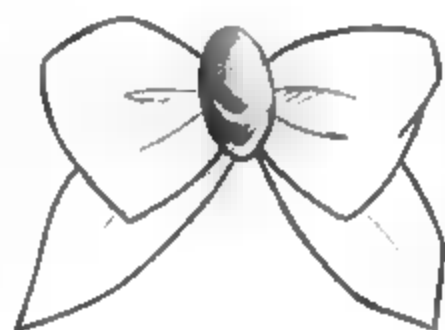
裙摆被风吹动所形成的褶皱。

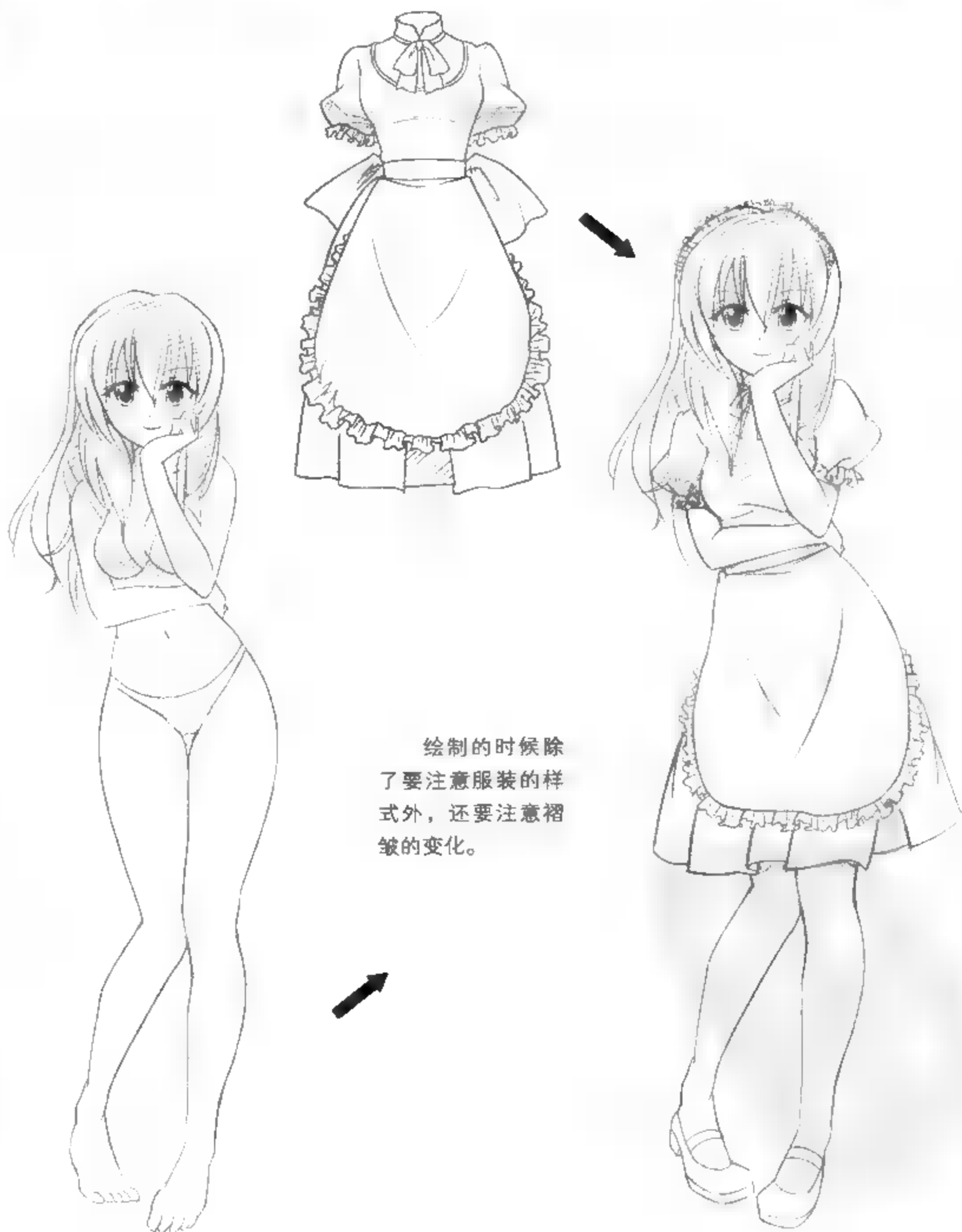
因为身体向前倾，所以会形成下垂的褶皱。

衣服的质感着重体现在材质与褶皱方式上。而材质可简单概括为轻重、厚薄、表面粗糙程度几个方面。但在草图或线稿中表现材质的重要手段就是褶皱。但褶皱并不是说画得越多越好，我觉得点到为止就可以了。

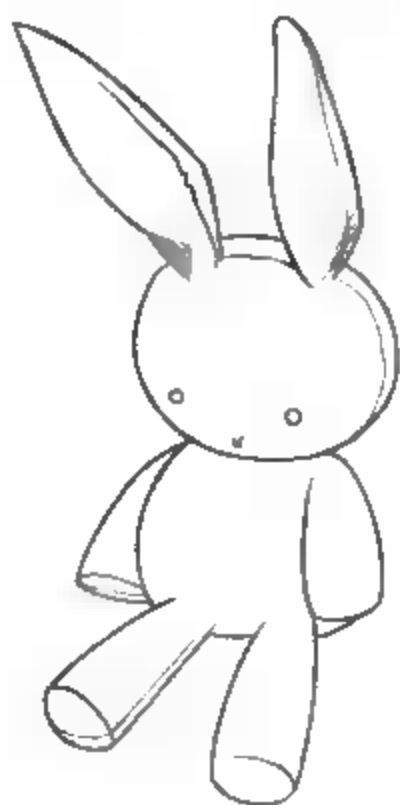
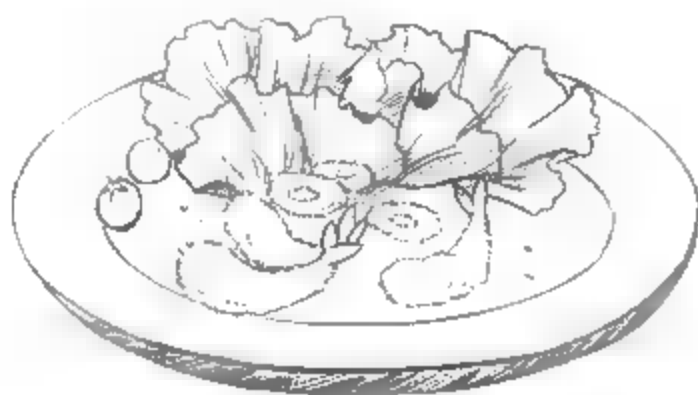
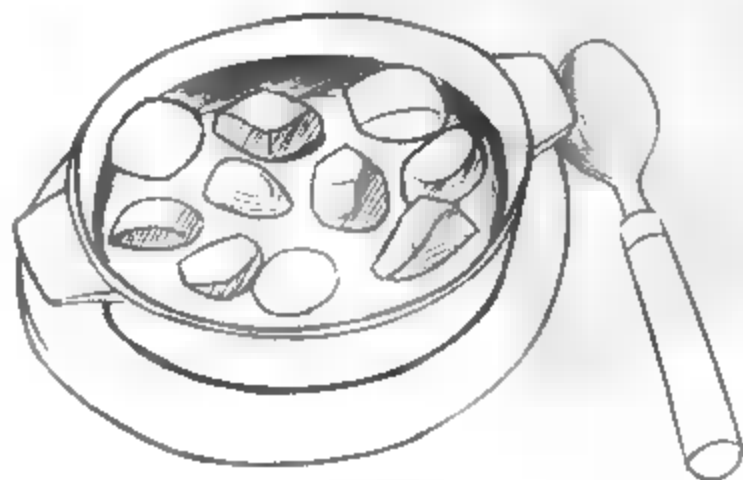
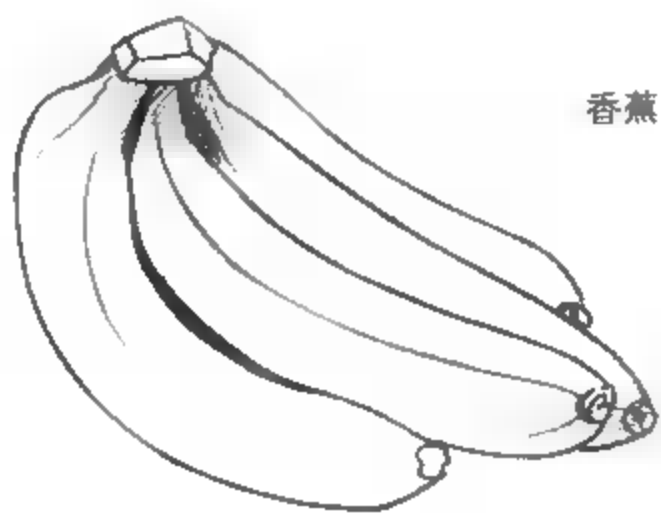
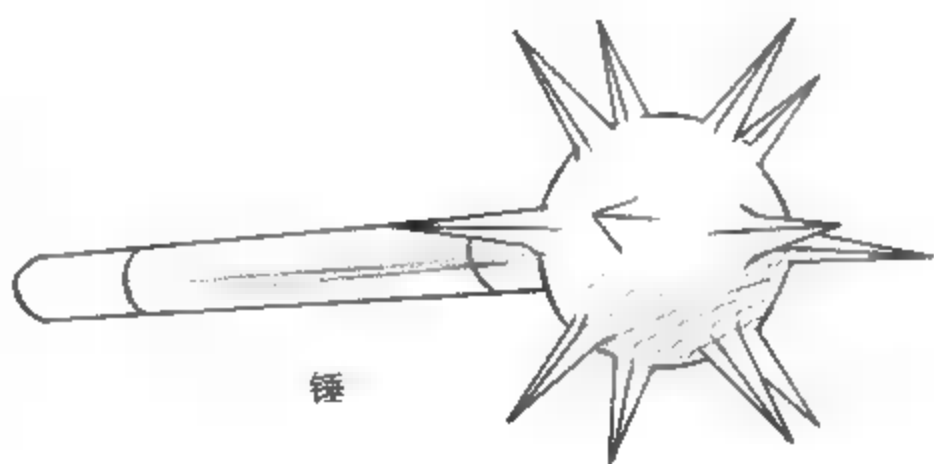
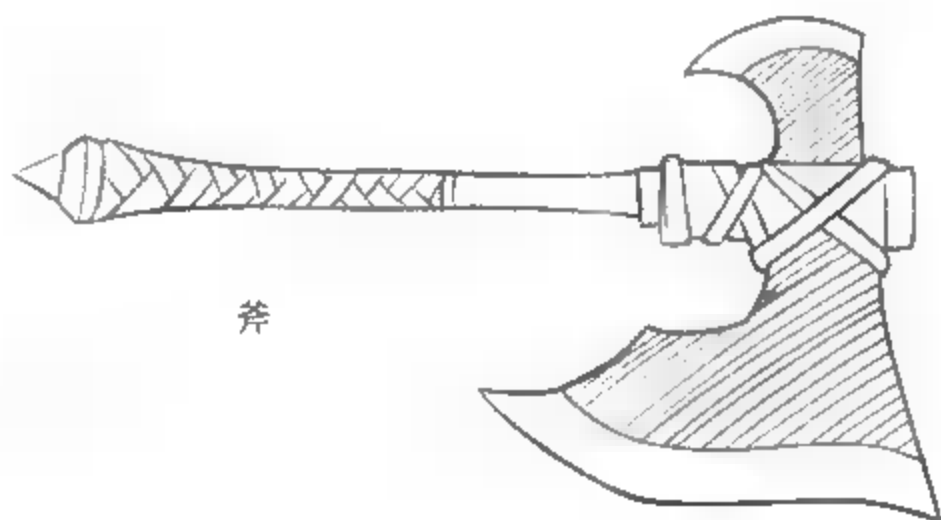
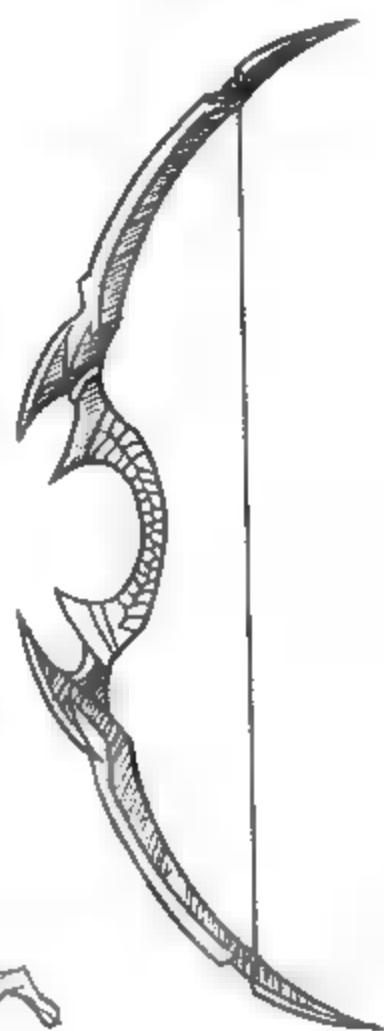
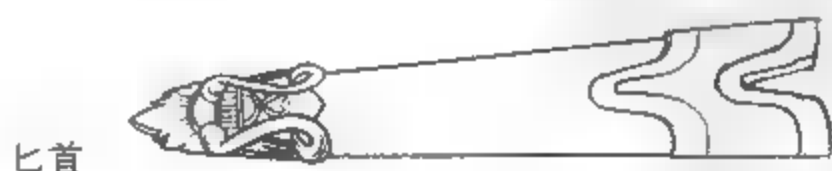
9.3 各种款式的服装

服装不仅仅起到遮挡保暖的作用，还能起到辨别身份的作用，如穿着警察制服，我们就知道他是警察；穿着工作装，我们就知道他是工人等。

■ 不同款式的衣服

9.4 配饰的画法

配饰的种类很多，每一种类中又有不同的样式，如鞋子的款式就有千千万万种，但是绘制的时候要根据服装选对款式，如穿正装时就要穿皮鞋，穿运动服时就要穿着运动鞋或休闲鞋等。

服装的具体穿着样式

前面已经讲解了褶皱形成的各种原因，还有服装各种款式的表现方法。下面我们将衣服穿在人的身上，以加深对前面所讲的知识的理解。

绘制的时候除了要注意服装的样式外，还要注意褶皱的变化。

9.6 其他道具示例

香蕉
蘑菇
西红柿
青椒
牡丹花
玫瑰花
百合花

锤
斧
弓箭
盾
杖
匕首

Chapter 10

Q版角色的绘制

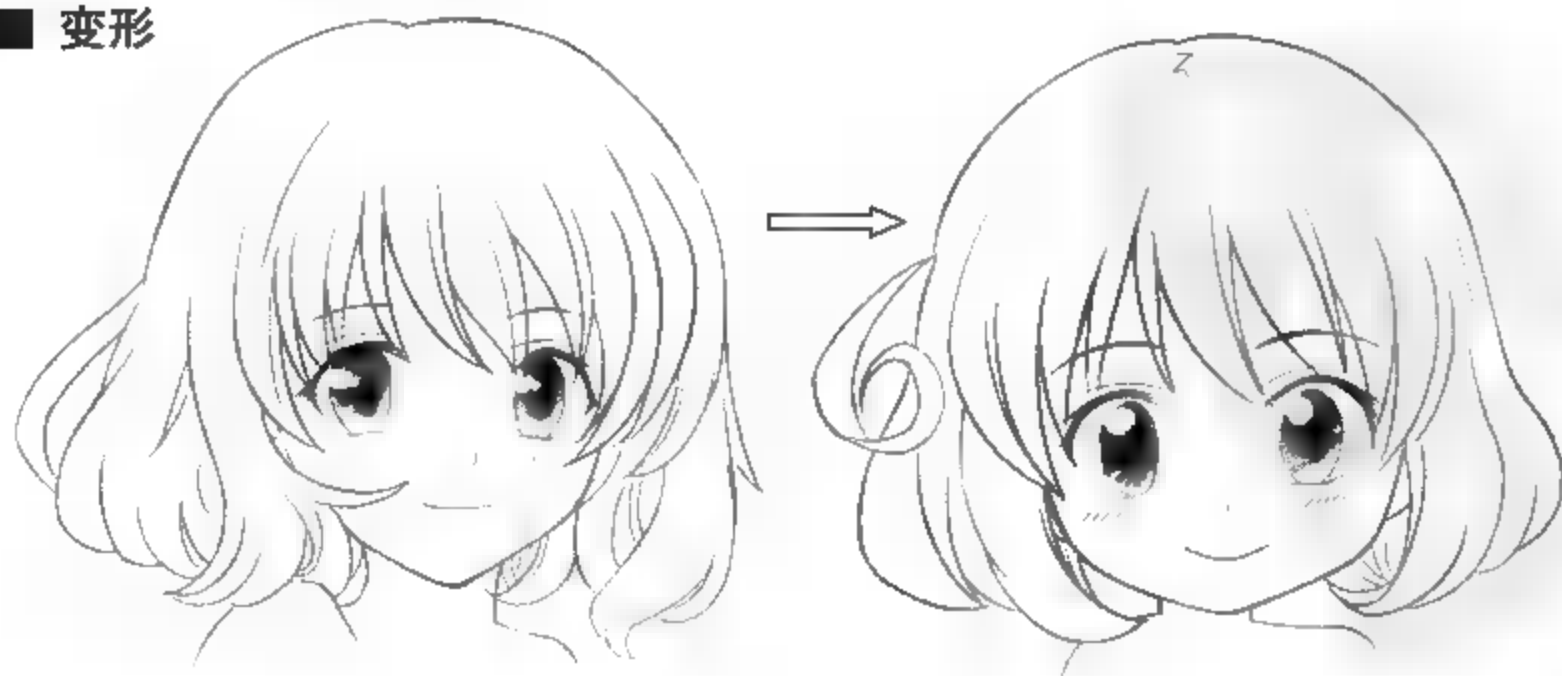
本节课主要讲解的是Q版人物的绘画方法，书中会告诉你什么是Q版人物，Q版人物的特征是什么，如何绘制好Q版人物等。

10.1 什么是Q版人物

Q版人物就是用夸张的手法去表现人物，如将人物的头身比例缩短，一般是2～4头身。Q版人物的形象是梦幻的、卡通的、可爱的、大方的，但是画Q版人物一味地套用大头、大眼睛、小身子，这样就会让所有人物看起来没有特色了，还是要看人物的突出特征，比如发型、眼镜、胡子等。

《TOLOVERU》
作者：矢吹健太朗/长谷见沙贵

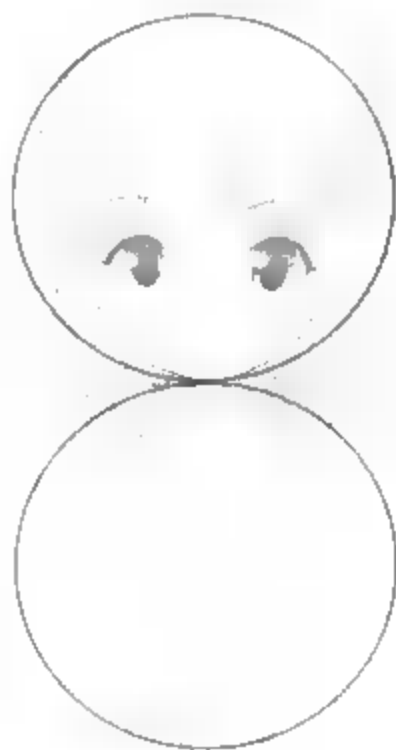
《花丸幼稚园》
作者：勇人

■ 变形

从正常头身比的人物变形成Q版人物头部的不同表现，Q版人物的脸形会是圆圆的，眼睛更大更圆，人物也更加可爱。

■ 头身

Q版人物的头身比例是2~4头身，头身比例越小，人物身体比例越小，身体结构也就越简单。

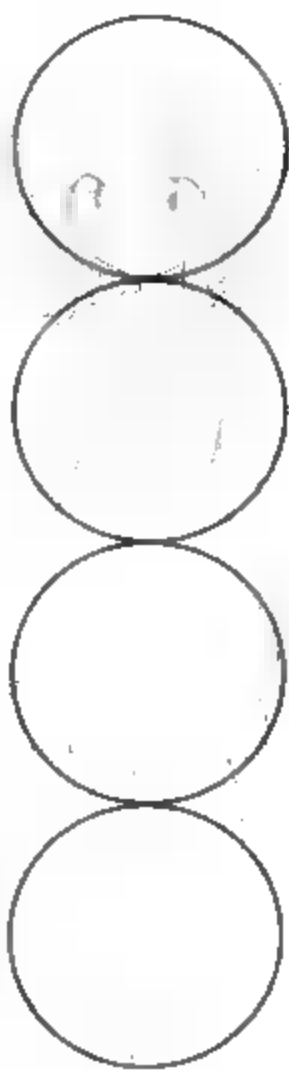
2头身

2头身人物的头占人体比例的1/2，头部会比较大、比较圆，而且2头身的人物给人很萌的感觉。

2.5头身

2.5头身比的人物，头部占人体比例的2/5，相对2头身比的人物，其身体结构要明显一些。

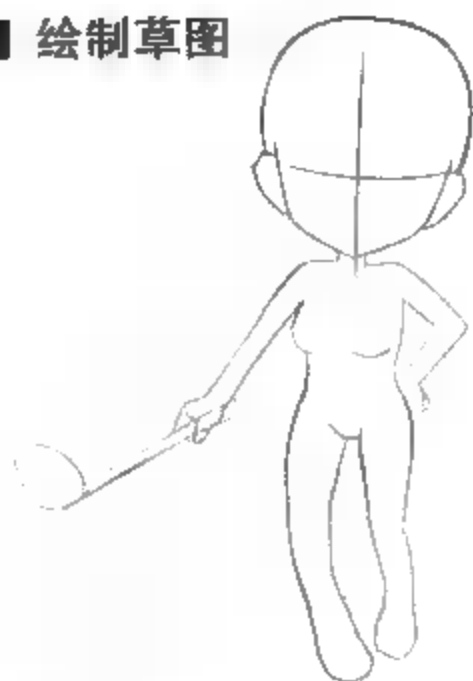
3头身的人物，头部占人体比例的1/3，给人的感觉是可爱的。

Q版人物因为头大身体小，所以有些动作是做不到的，比如用手摸头顶。

4头身人物，头部占人体比例的1/4，人物的身体结构需要详细绘制。

10.2 Q版人物绘制流程

快乐主妇

主妇，在家做家务事，所以穿着家居服，比如围裙、拖鞋。

绘制草图

1 勾勒出人物的头身比及人物的动作。

2 勾勒出头发和服装的样式，确定五官样式和位置。

3 刻画草图，反复修改，直到自己满意为止。

整理画面

4 从面部开始整理画面，眼睛虽然很大，将眼尾向上提，让人物看起来有点妩媚的感觉，注意线条的虚实变化。

5 绘制头发，因为是卷发，所以要注意每一组头发的变化，线条不能绘制得太生硬。

6 绘制衣服的时候要注意衣服褶皱的变化，绘制四肢的时候人体结构不用像7头身人物那样那么详细刻画。

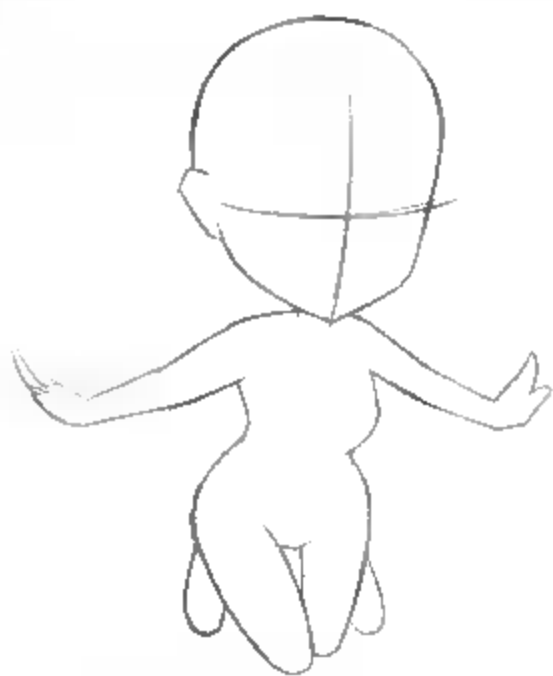
面部大样图

7 添加阴影，让人物更加生动。

褶皱大样图

10.2.2 快乐学生

通过服装确定人物学生的身份，通过动作表现人物快乐的心情，绘制时要注意画面动感的表现。

■ 绘制草图

1 勾勒出人物动作，注意头身比例和人体结构的透视变化，然后勾勒出头发、五官和衣服的大概样式。

2 对草图进行刻画，注意是跳跃的动作，所以头发和衣服都要有飘动的感觉。

■ 整理画面

3 从面部开始绘制，注意上眼睑不能用单调的粗线条表现，而是要绘制出睫毛样式，这样才能使人物看起来更加可爱。

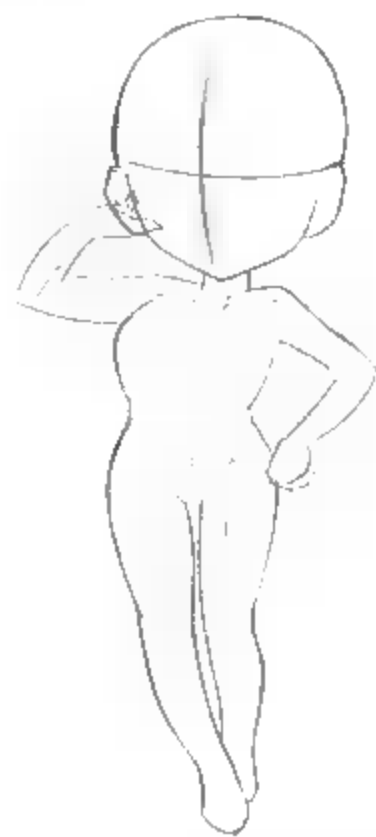
4 绘制出头发飘动的感觉，这样才能让人觉得人物是处于动态中的。

5 绘制衣服，因为人物处于跳跃的状态下，所以衣服也要有飘起来的感觉，注意膝盖弯曲，所以看不到小腿。

6 添加阴影，让人物更加生动，让画面更加精美。

2.3 性感美女

通过发型表现人物是美丽漂亮的，通过姿态表现人物的性感。

■ 绘制草图

1 首先勾勒出人物展现自我的动作，注意头身比，然后勾勒出头发、五官和服装的大概样式。

2 继续刻画草图，让草图更加完整。

■ 整理画面

3 整理画面，从面部开始绘制，绘制瞳孔的时候要注意瞳孔中间的颜色最深，其次是上部，下部颜色比较浅。

4 绘制头发的时候要注意卷发的结构要准确，绘制手的时候要注意画出短短的、圆圆的样式。

眼睛大样图
5 继续绘制头发，注意卷发结构的变化，还有线条要柔顺，这样才能表现出头发飘逸的感觉。
褶皱大样图
■ 绘制衣服的时候要注意褶皱的变化，最后添加阴影，让人物更加形象，让画面更加精美。

10.2.4 可爱女孩

通过发型、玩偶表现小女孩的年龄，通过表情和动作表现人物的情绪。

■ 绘制草图

1 首先勾勒出人物的动作，抱着玩偶向前跑，注意腿部的动作和透视变化；然后勾勒出头发、五官、衣服和玩偶的大概样式。

2 继续刻画草图，反复修改，直到自己满意为止。

■ 整理画面

3 从面部开始绘制，眼睛不能用单调的粗线表示，而是在两端绘制出睫毛样式的线条，这样会让人物更加生动。

4 绘制头发，注意线条要流畅，还要注意头发的走势，这样的发型让人物看起来就是一个小女孩的感觉。

5 继续绘制，注意手部的动作，还有手臂的透视变化，绘制玩偶的时候也要注意透视的变化。

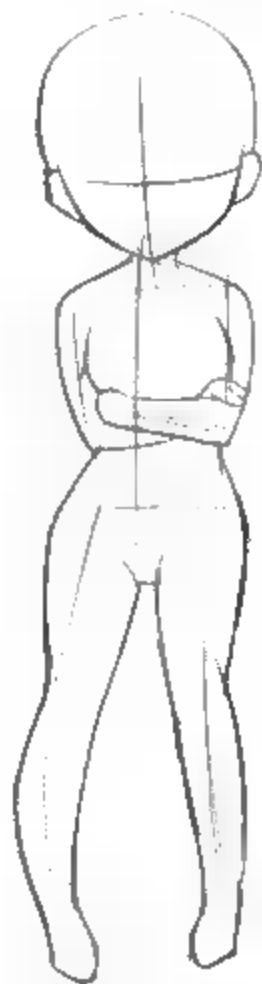
6 绘制裙子的时候要注意褶皱的变化，特别是荷叶边的褶皱的表现，最后添加阴影，增强画面空间感。

手大样图

褶皱大样图

熟女

这个例子中我们为熟女设定的是长卷发和西服套装，动作是双手交叉在胸前，站立，给人高傲的感觉。

绘制草图

1 勾勒出人物动作，双脚打开与肩同宽，双手交叉在胸前。

2 勾勒出头发、五官和衣服的大概样式。

3 刻画草图，添加细节，完善草图。

整理画面

4 整理画面，首先从面部开始绘制，用粗细不同的线条表现五官，让画面看起来更加生动。

5 绘制头发，注意卷发的结构变化，绘制卷发的时候注意每一卷都要不一样，避免出现呆板的感觉。

6 绘制衣服的时候注意主线的线条要硬朗些，接缝线、褶皱和蕾丝边则可以用虚实变化的线条来表现。

眼睛大样图

7 绘制腿部的时候注意腿部结构还是要大概表现出来。最后添加阴影，让人物更加形象，让画面更加精美。

10.2.6 爱运动的女孩

通过运动装表现这个女孩是热爱运动的，绘制的时候注意人物表情的刻画。

■ 绘制草图

1 勾勒出人物的动作，注意头身比例和人体透视的变化。

2 勾勒出头发、五官和衣服的大概样式。

3 继续刻画草图，添加细节，完善草图。

■ 整理画面

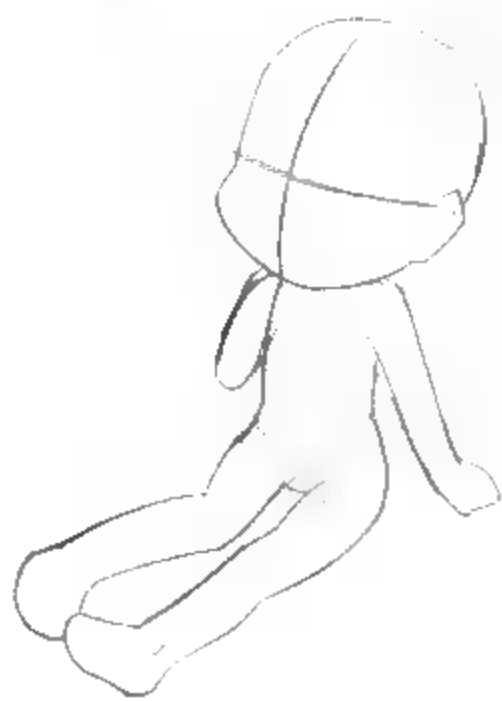
4 整理画面，从面部开始绘制，注意眼睛的刻画，如睫毛的线条要有粗细和虚实的变化。

5 绘制头发，注意头发的走势，还有线条要流畅，这样才能让头发看起来是飘逸的。

■ 注意每一组头发的变化都要不一样，才能让画面看起来更加有趣，绘制衣服的时候注意褶皱的变化。

■ 添加阴影，不同的身体部位，其阴影的明度是不一样的，如下巴处的阴影明度较低。添加阴影后人物显得更加生动，画面的空间感也更强了。

安静的女孩

通过人物的动作表现人物当前的情绪，绘制的时候注意动作的协调性等。

1 首先勾勒出人物的动作，注意动作要协调；然后勾勒头发、五官和服装的大概样式。

2 通过复制的方法在新的稿子上整理画面，最后添加阴影就可以了。

Chapter 11

背景的绘制

本节课主要讲解的是背景的绘制、各种小景的绘制，如树、石头、水、别墅、林荫道路的绘制方法等。

小景的绘制

大自然中的事物千千万万，每种事物都有自己独特的样貌，所以想要绘制好背景，就必须了解它们，下面我们来讲解一下大自然中常见到的一些植物以及石头、水等的绘制方法。

每一棵树的外形都是不一样的，所以我们需要用不同的手法去表现它们。

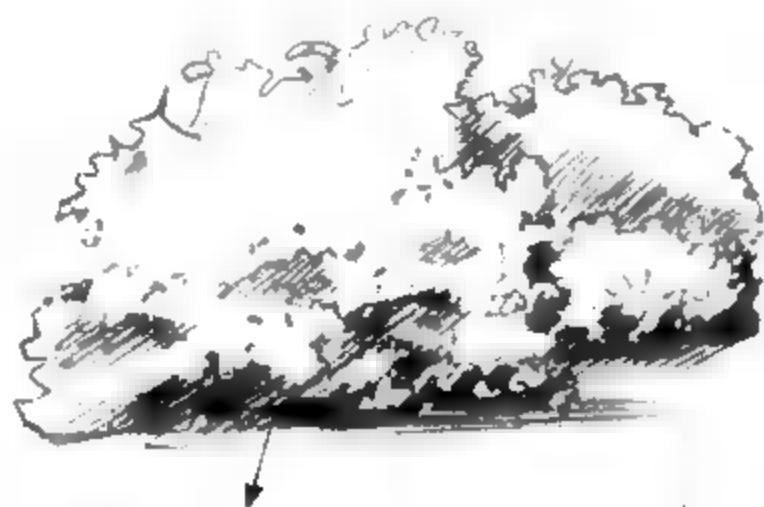
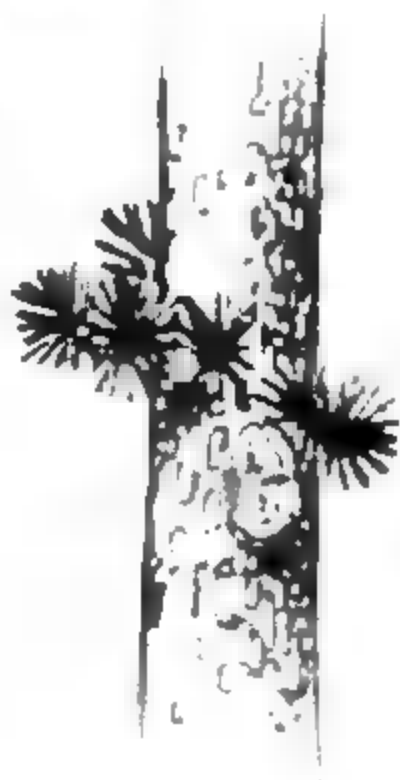
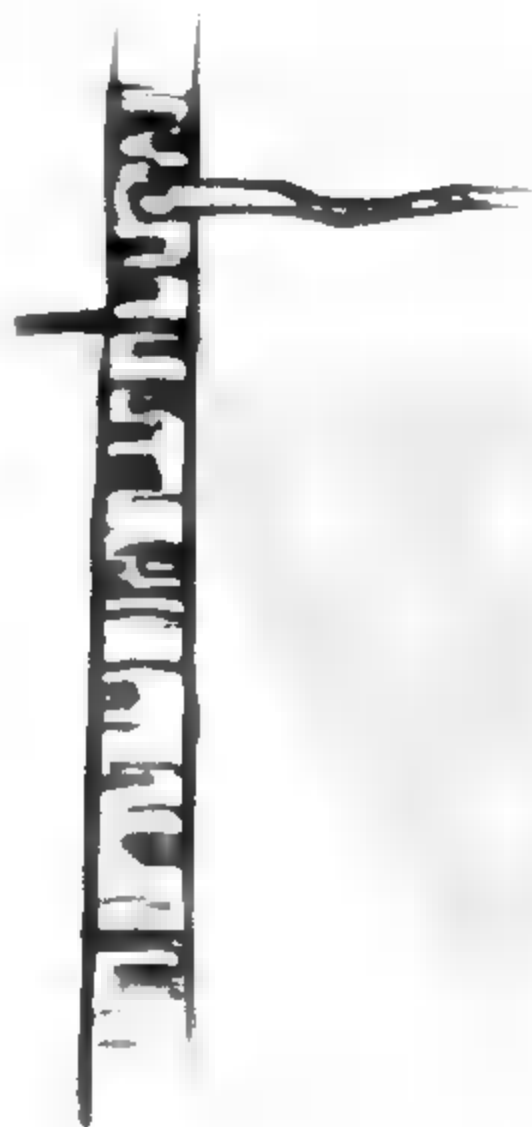
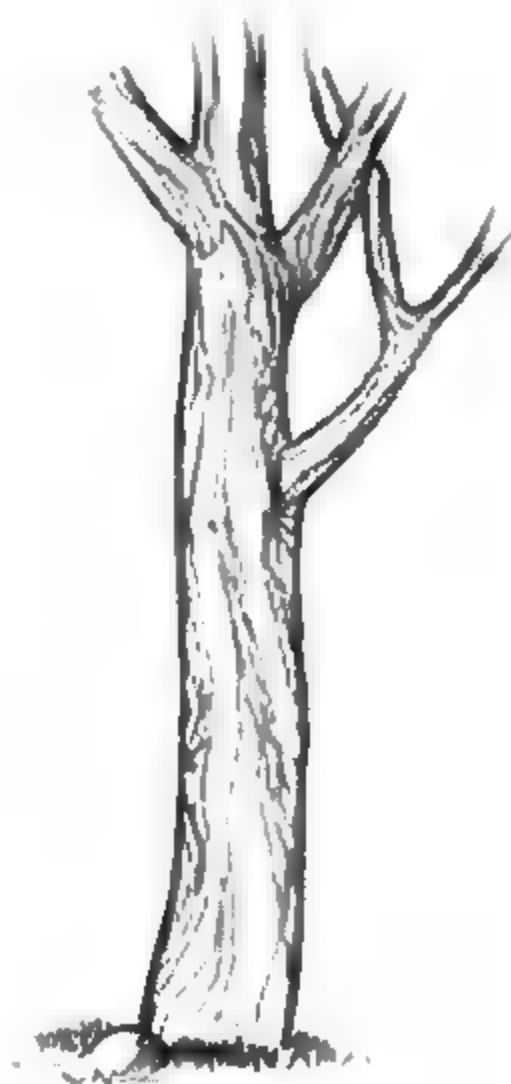
树冠的轮廓表现手法不同，树冠底部暗部的表现手法也不同。
大面积添加阴影表现暗部。
详细刻画细节处的阴影，画面比较精致。
绘制很多阴影，让树冠看起来比较有层次感。

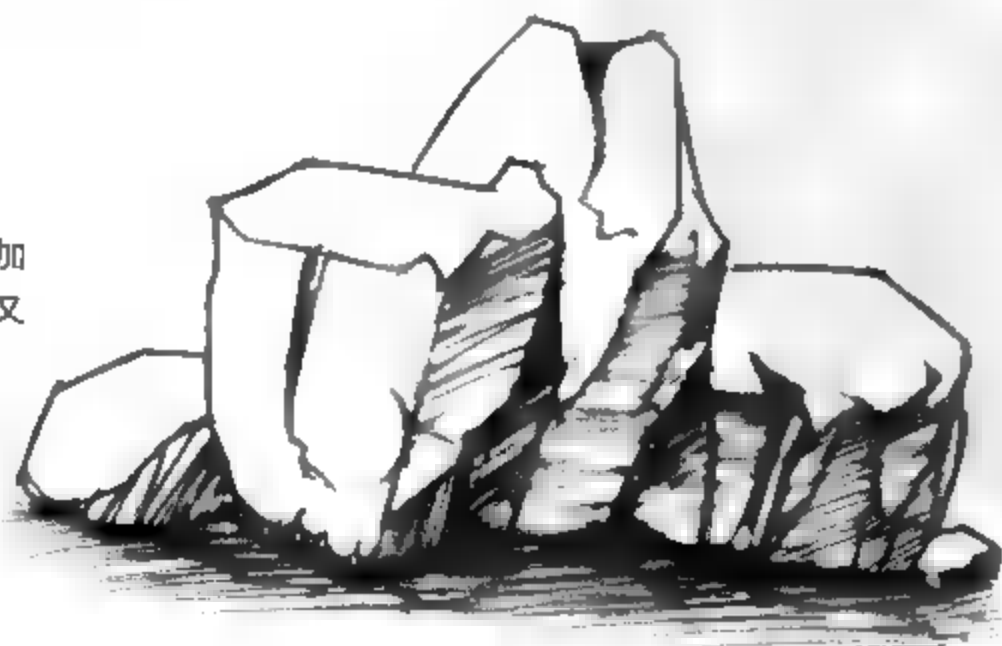
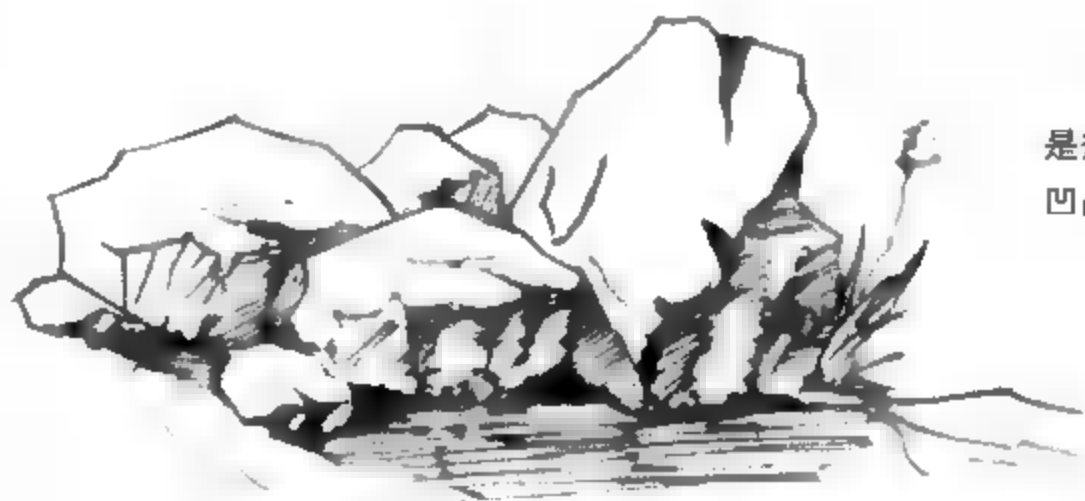
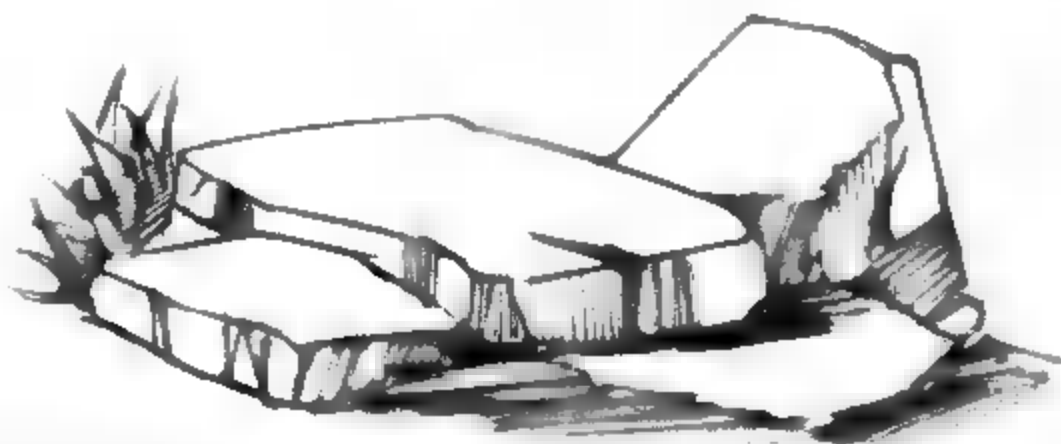
棕榈类植物的表现，因为叶子比较复杂，所以在绘制的时候不仅要注意大片叶子的样式，还要注意小叶子的变化。

因为叶子很复杂，所以在绘制的时候要注意叶子的透视变化。

这种松树的叶子很小，整棵树的形状从下往上由大变小，而且是有层次感的，所以绘制较远处的松树时只要画出树的大概形状就可以了。

棕榈科植物的叶子是由中心向周围散开的，所以绘制的时候要注意叶子的透视变化。

这种松树的叶子是针状的，所以在绘制的时候要表现出针状的叶子。

灌木，用不规则线条绘制出外形后添加阴影就可以了。

树干不仅是形状不同，因为树皮不同，其表现的手法也是不同的。

盆栽：各种盆栽植物的表现手法都是不同的，比如小叶的植物不需要刻画出叶子，而大叶的植物则需要画出叶子。

石头的造型千变万化，再加上不同造型的石头组合在一起又会产生不一样的效果。

绘制石头的时候注意石头不可能是规则不变的，就算是鹅卵石都会有凹凸不平的表现。

绘制的时候注意线条要硬朗。

绘制水的时候要注意水是软的，所以不可能用直线表现。

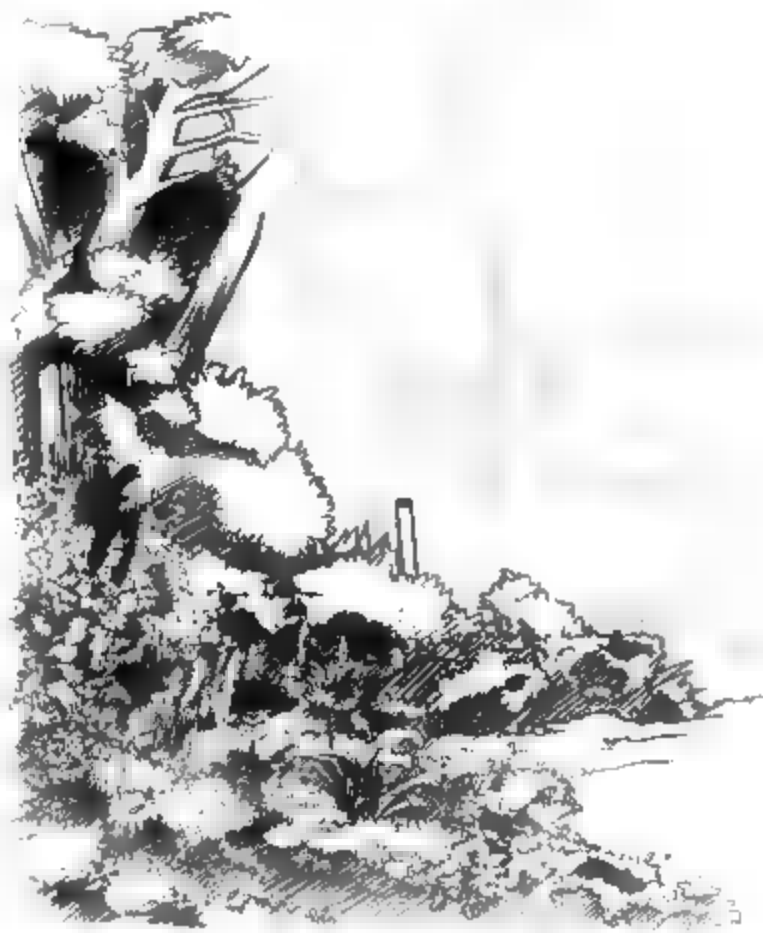
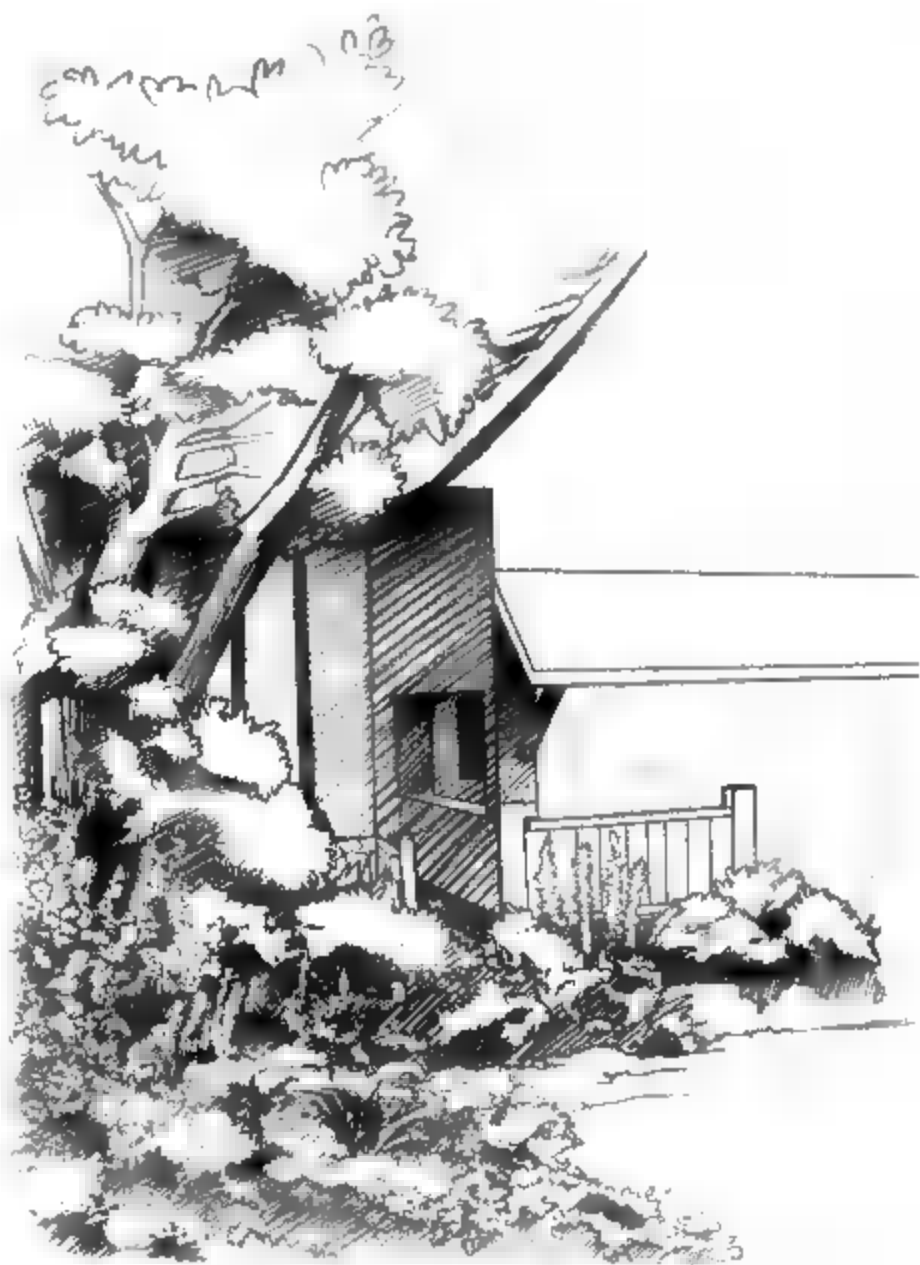
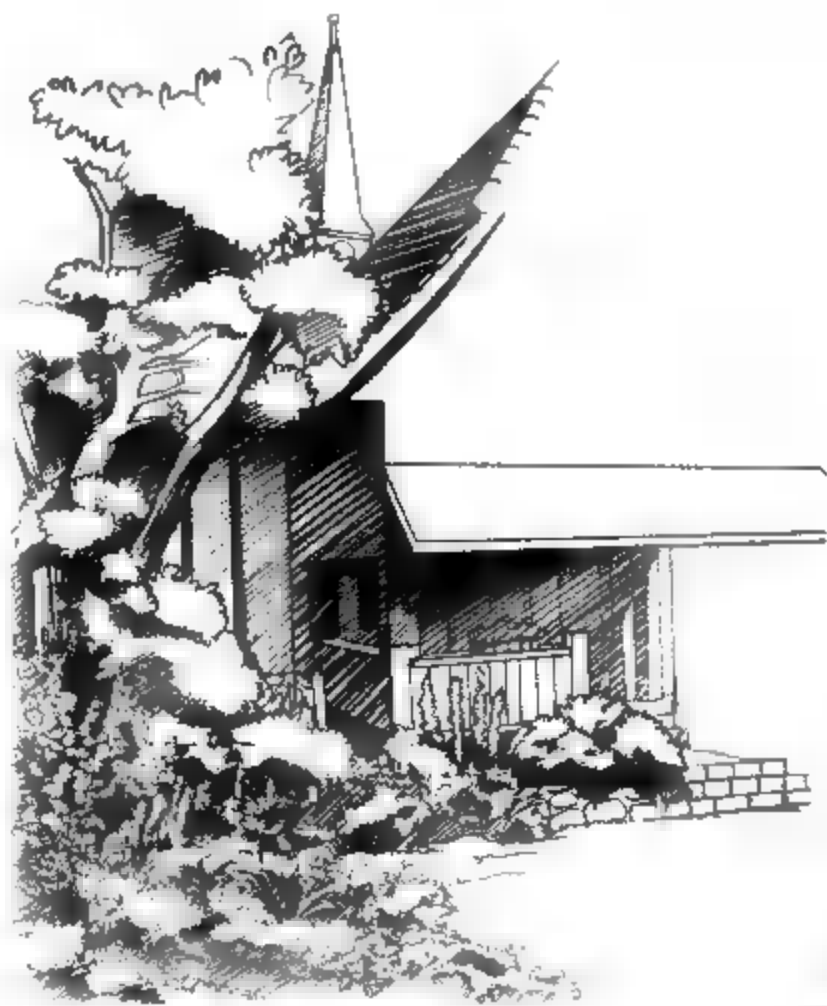
11.2 小景观欣赏

11.3 别墅的绘制

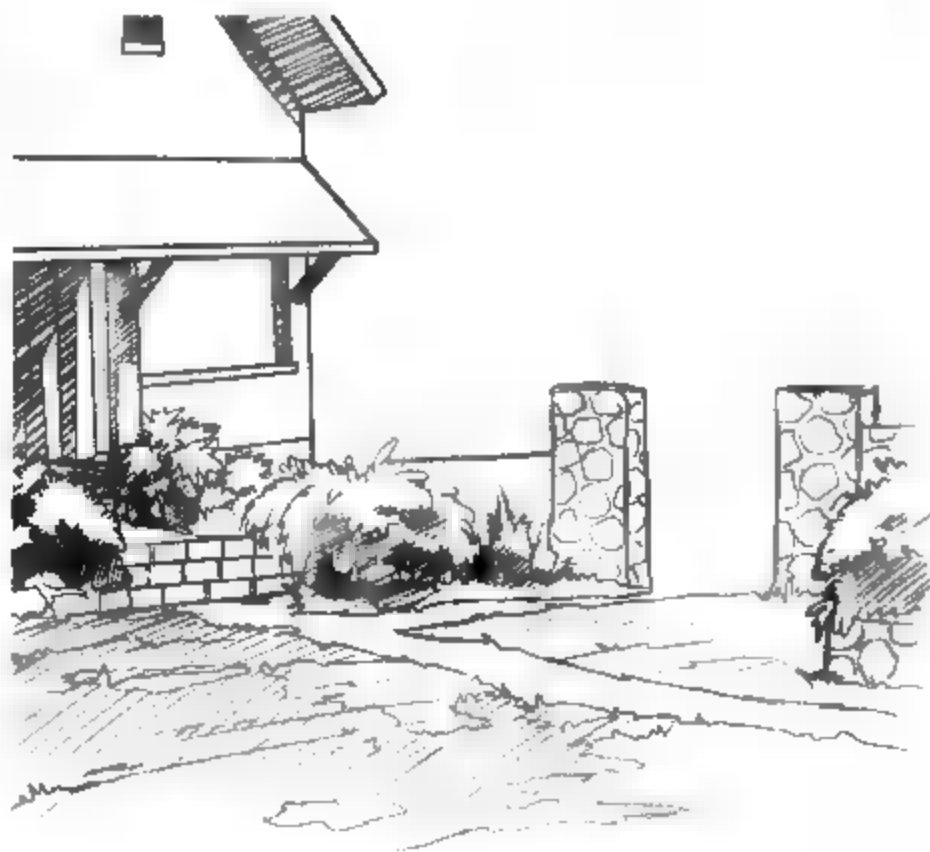
画面分析：画面是成角透视，绘制时除了注意建筑的透视要准确外，还要注意不同植物的表现手法。

■ 绘制草图

1 绘制草图，注意建筑的透视和结构表现，还有画面的空间感，如近景的景物是实的，远处的景则是虚的。

■ 绘制近处的植物，因为有草，有花，还有灌木，所以在绘制的时候要清楚不同的植物要有不同的表现手法，这样才能让画面看起来更加丰富，同时还要注意暗部和亮部的处理。

3 绘制左边那棵大树，从树干开始绘制，注意树干的形状，同时添加一些树叶，让树看起来更加自然。

4 绘制建筑，注意线条要规则，还要注意建筑的透视要合理；添加阴影的时候要考虑到光源方向。

5 继续绘制建筑，因为屋檐比较宽，所以在屋檐下添加阴影，增强画面的空间感。

6 绘制建筑前面的植物，注意远处的植物可以绘制得虚点。

7 绘制草地，不需要将每棵草都绘制出来，而是选择性地绘制；绘制石头墙的时候要注意石头不用画得很规则，也不需要排列整齐。

8 绘制远处的景，因为距离比较远，所以不需要详细刻画，绘制出大概的轮廓就可以了。

■ 最终效果

11.4 林荫道路的绘制

画面分析： 这个例子中没有建筑，而且道路是弯曲的、不平整的，所以无法确定画面的透视变化，但在绘制的时候还是要注意近大远小、近实远虚的原理。

■ 绘制草图

1 绘制草图时遵循近大远小的原理，画面有一点俯视视角，所以能看得比较远，注意每棵树其树干的造型都是不一样的。

2 绘制树干，注意下面是主干，越往上越多分枝；由于透视关系，越远的树看起来越矮；绘制树干阴影的时候还要绘制出树皮的质感。

3 绘制树枝，树枝是相互交错的，而且又很多，所以在绘制的时候可以选择性地绘制，避免画面出现凌乱的感觉。

4 绘制叶子，因为叶子很多，所以不可能将每片叶子绘制出来，又由于是俯视视图，看到树叶的面积很大，为了避免画面过于沉闷，不需要绘制太多的阴影。

5 绘制右边的灌木，将整体的型绘制出来，再在阴影处添加简单的树枝就可以了。因为距离比较远，所以不需要刻画得太仔细。

6 绘制叶子时不需要将每片叶子绘制出来，也可以直接用阴影表现。

7 继续绘制远处的景色，注意路边的花圃只要绘制出大概的样式就可以了。

8 继续绘制，在画面的中间添加一棵树，并且把树冠的阴影绘制得比较深，可以让画面看起来更有深度。

■ 最终效果

11.5 人和背景的搭配

注意人物和景色大小的比例。

Chapter 12

分镜

本节课主要讲解怎样设计漫画的分镜，以及如何绘制分格漫画。

分镜的定义

分镜在漫画上也可以称之为“分格”，■在一页上按一定的规律分为几个小格，它是使用绘画的方式讲述故事的最小单位。一般每页漫画的分格数在2～6格，甚至有跨页格。
按照格的样式可以分为方格、斜格、无框格、叠格、跨页格等。

■ 方格

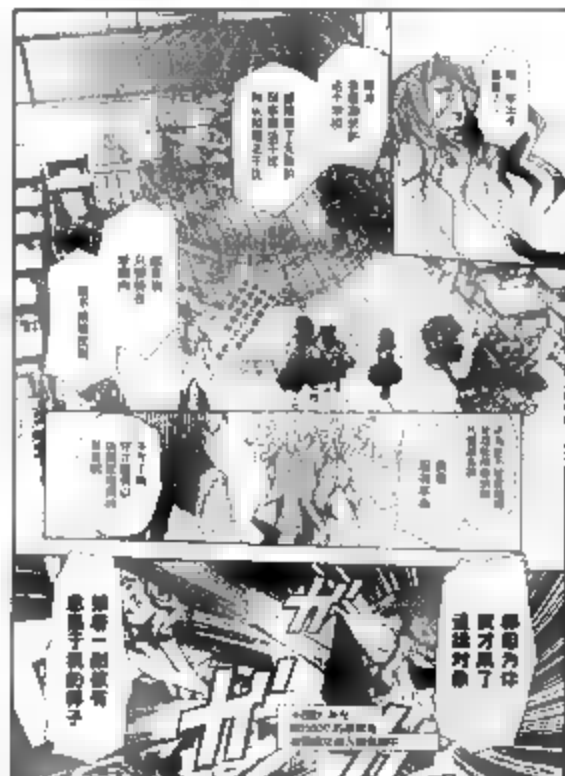
《TOLOVERU》
作者：矢吹健太朗×长谷见沙贵

■ 斜格

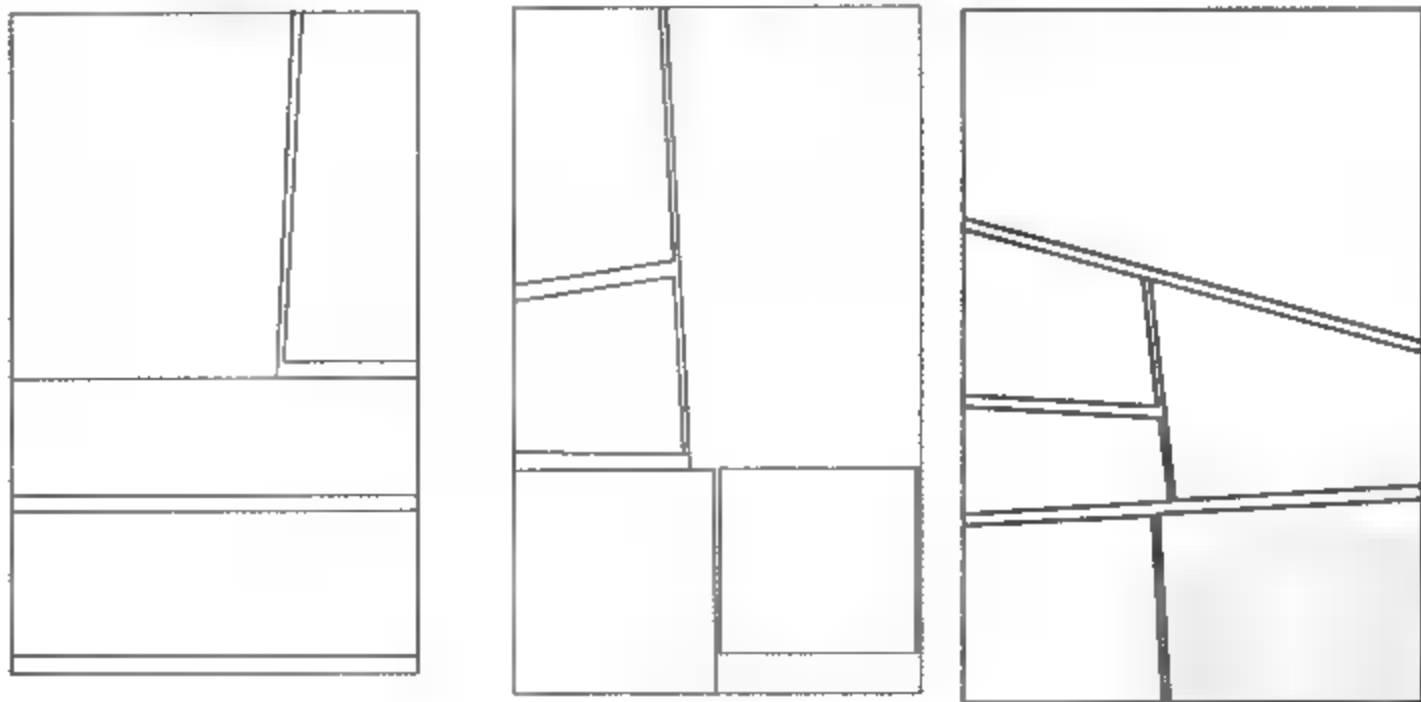
《TOLOVERU》
作者：矢吹健太朗×长谷见沙贵

■ 无框格

《天上天下》
作者：大暮维人

■ 叠格

《GREED.PACKET∞》
作者：樽宫祐

跨页格

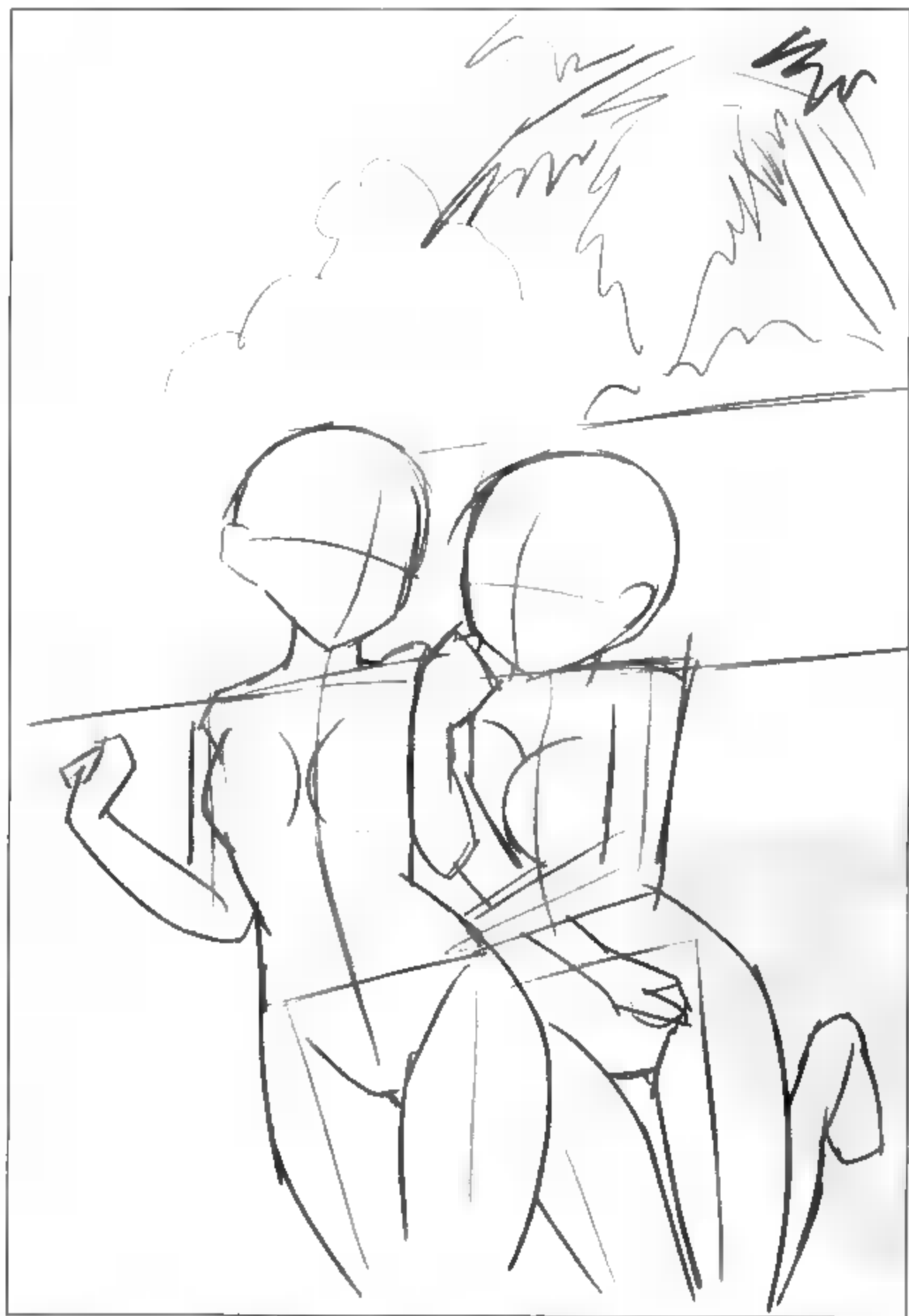
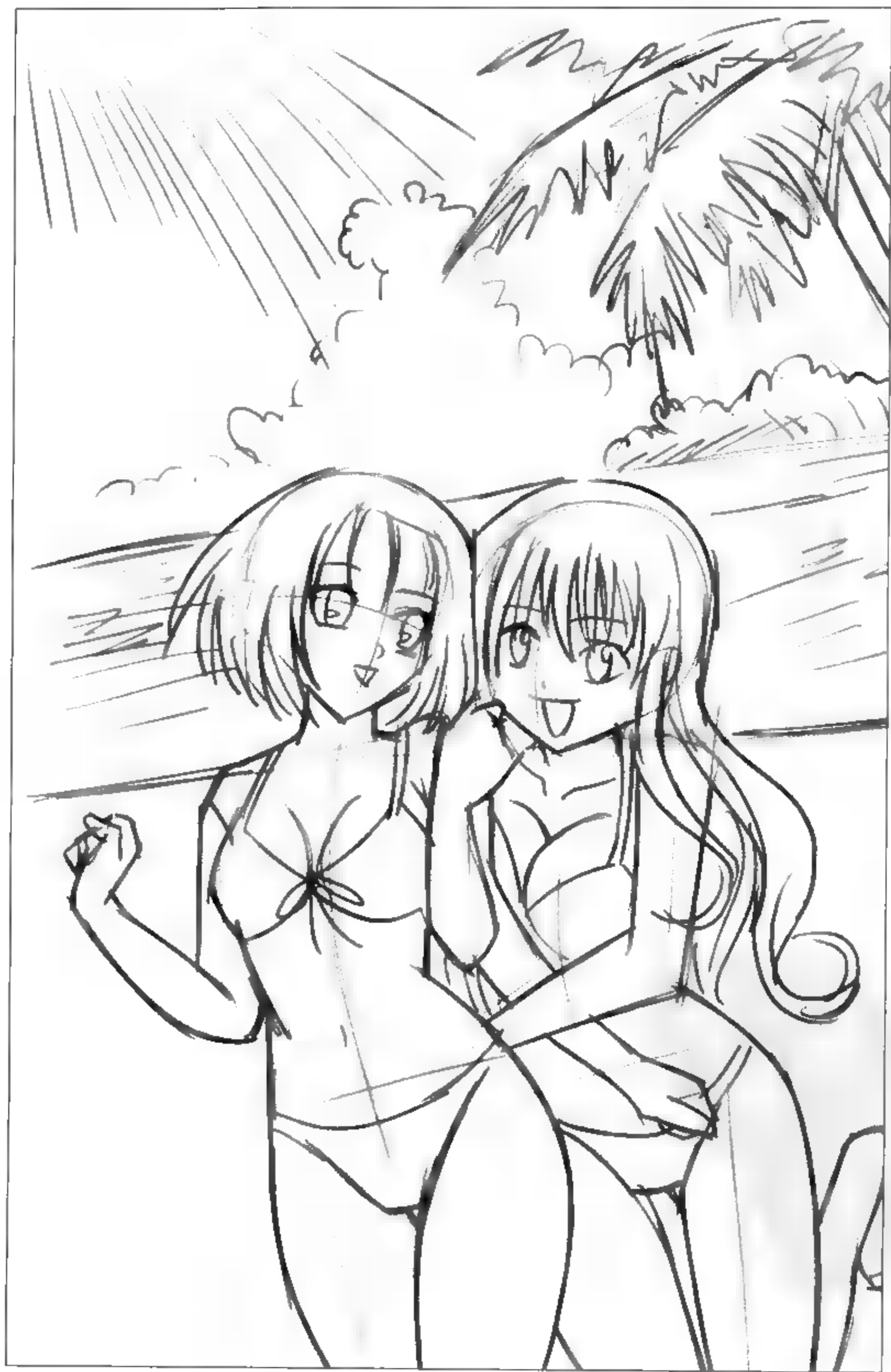
《countrouble》作者：奈央晃德

分镜原理类似分镜脚本，讲故事的画面切割成分格后，按照故事画面以最直接的方式在分格内简单地绘制出连续的画面，不需要文字说明。

漫画分镜的关键是分镜的连贯性、发生顺序、观察角度、事（物）件与事（物）件的关联、节奏和情绪、虚与实，避免突然或无意义的分镜穿插。

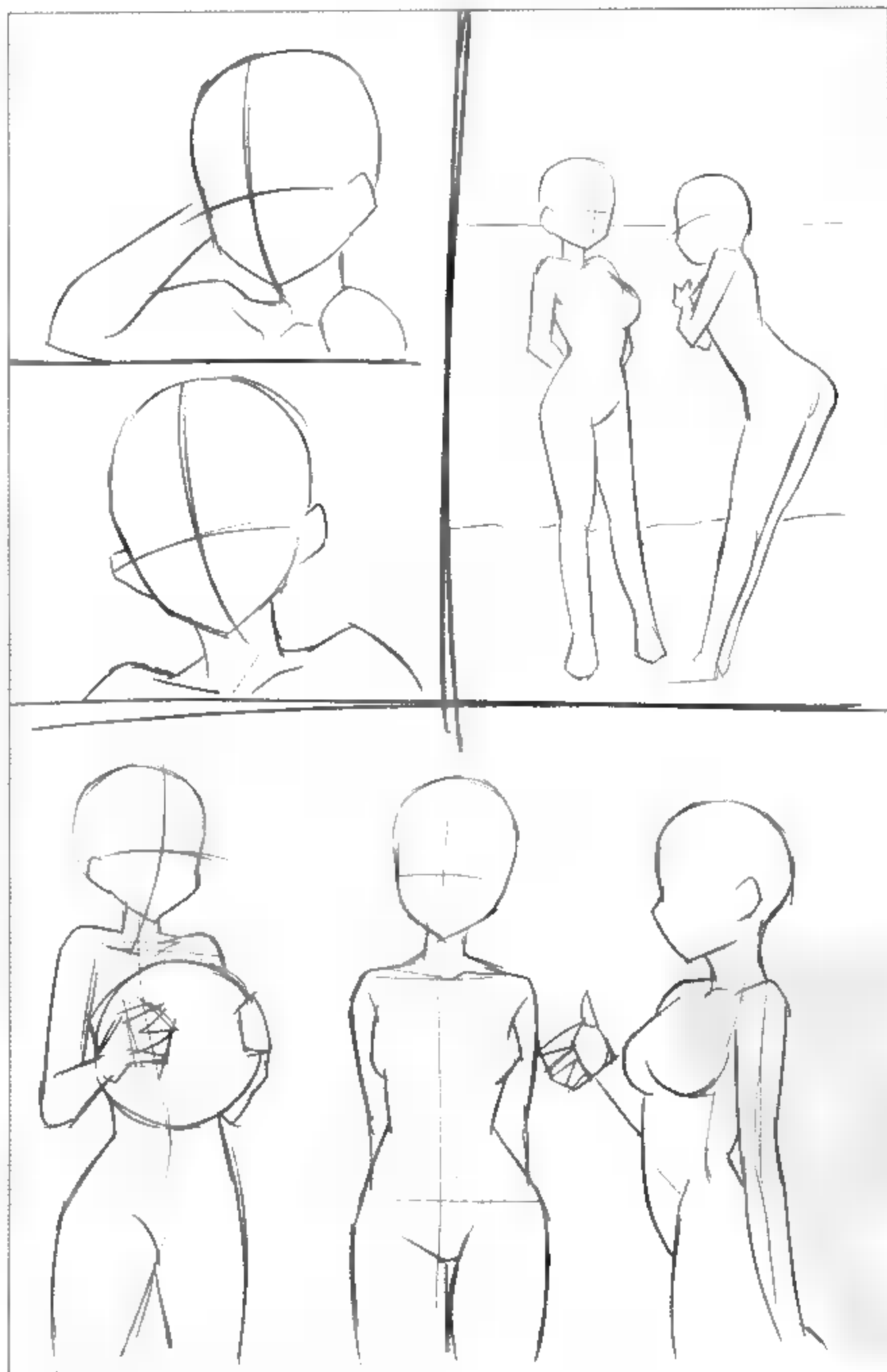
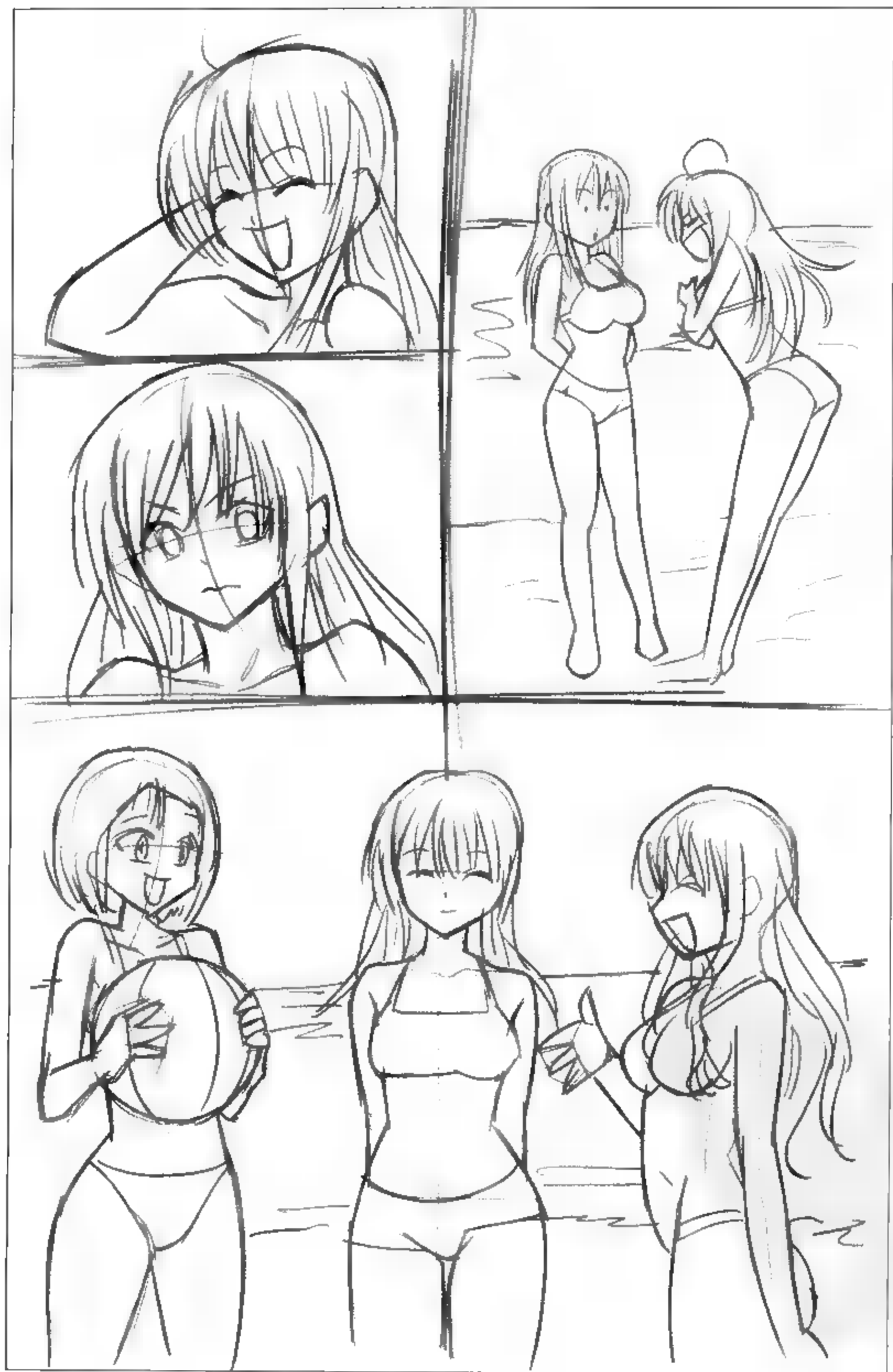
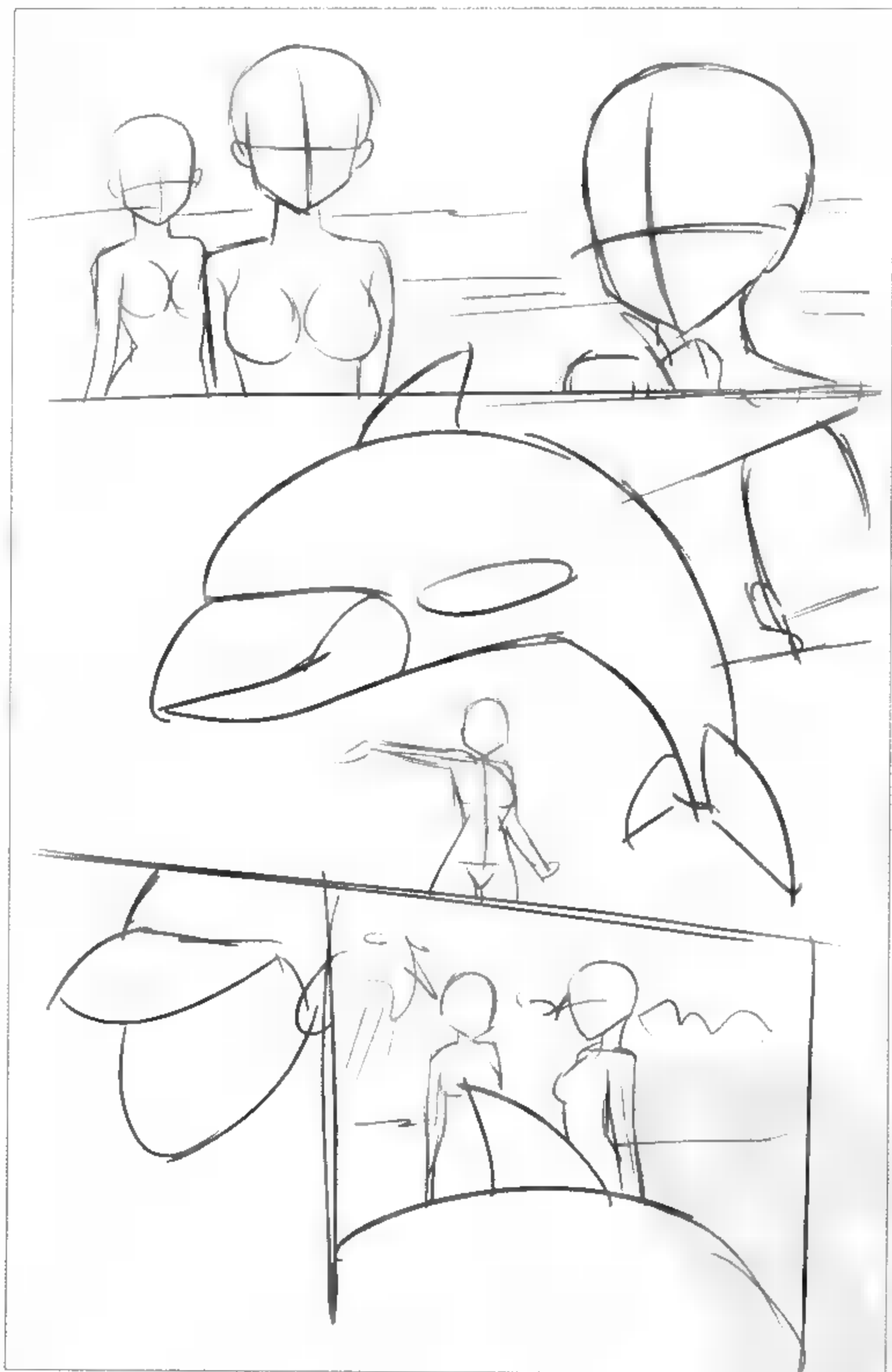
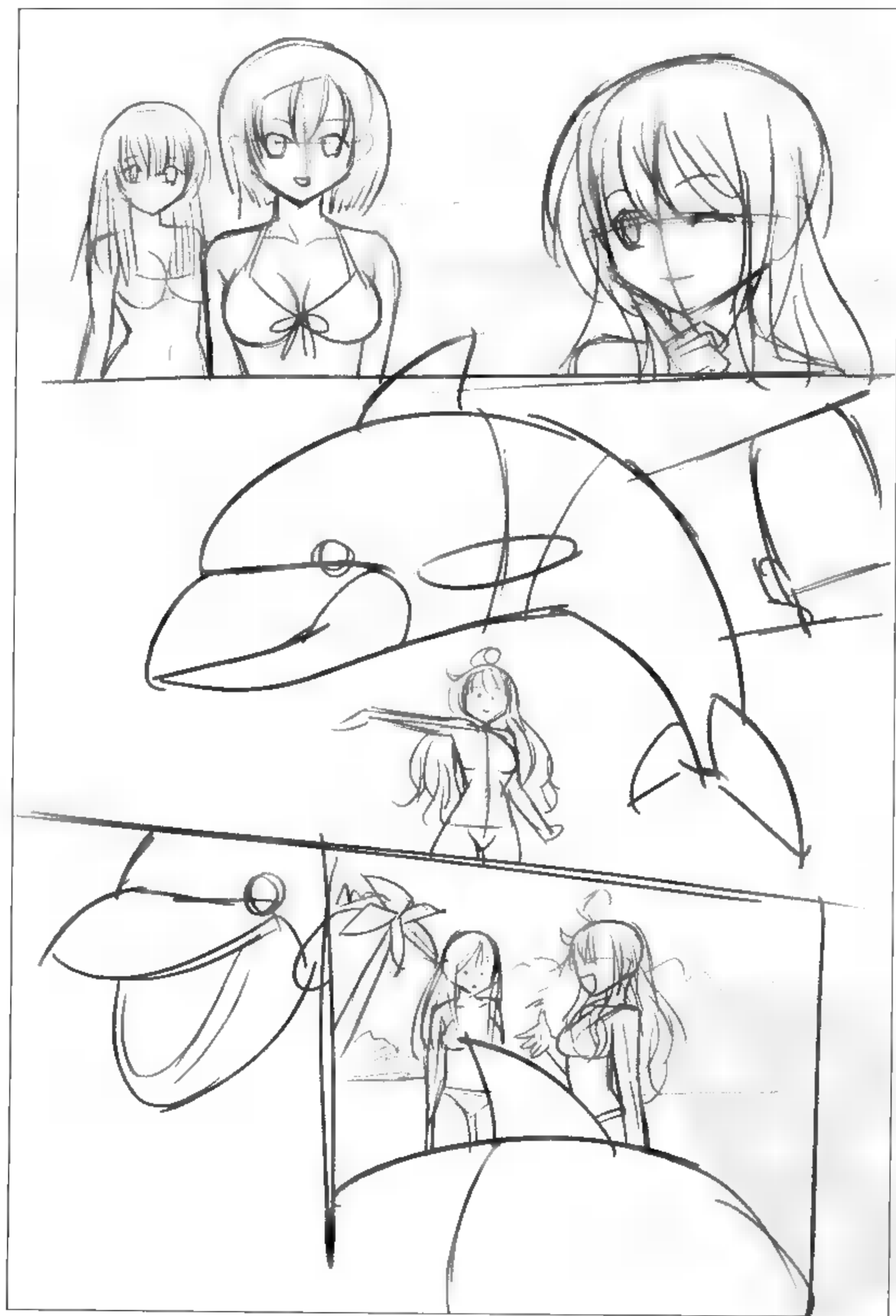
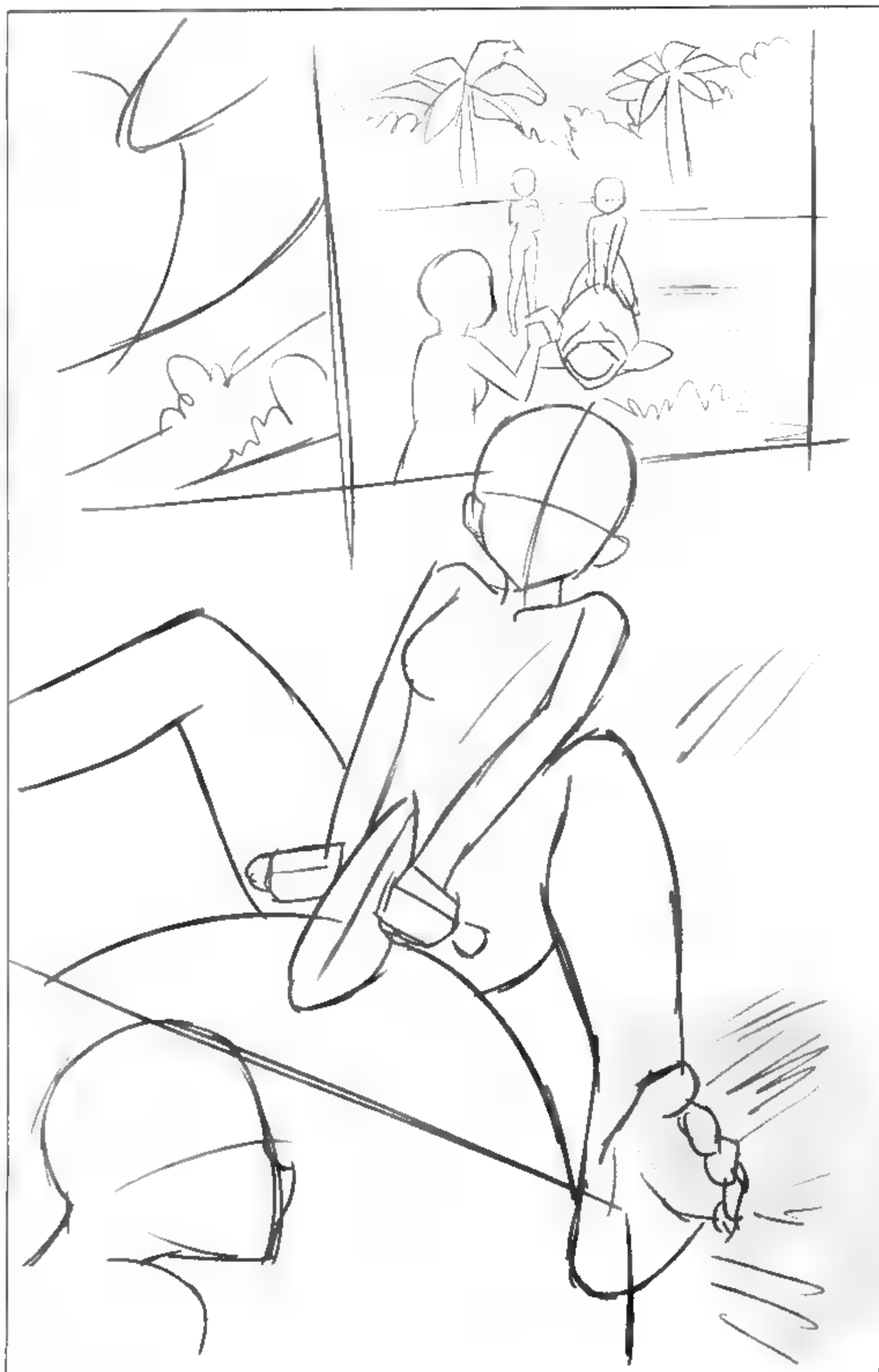
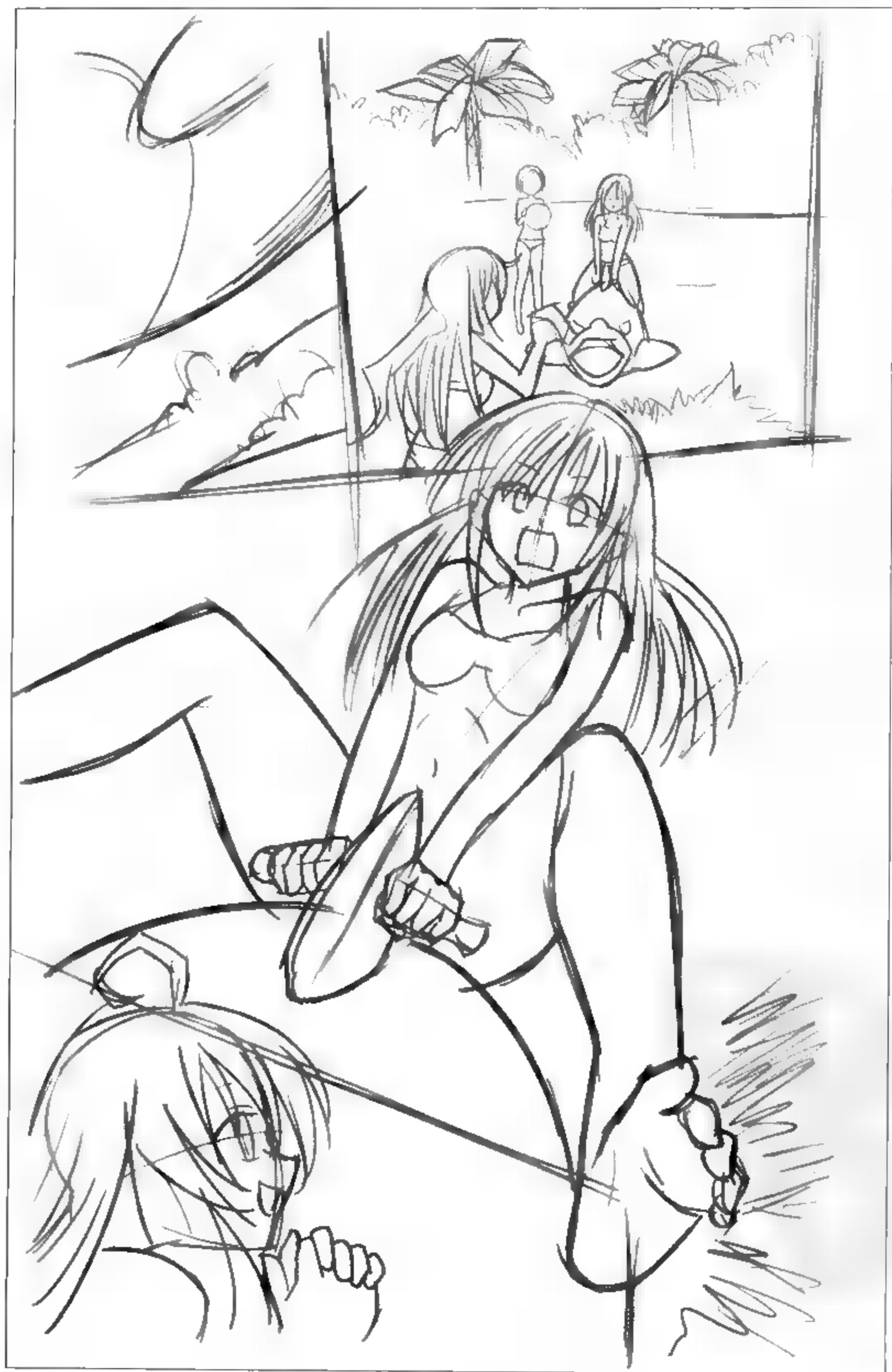
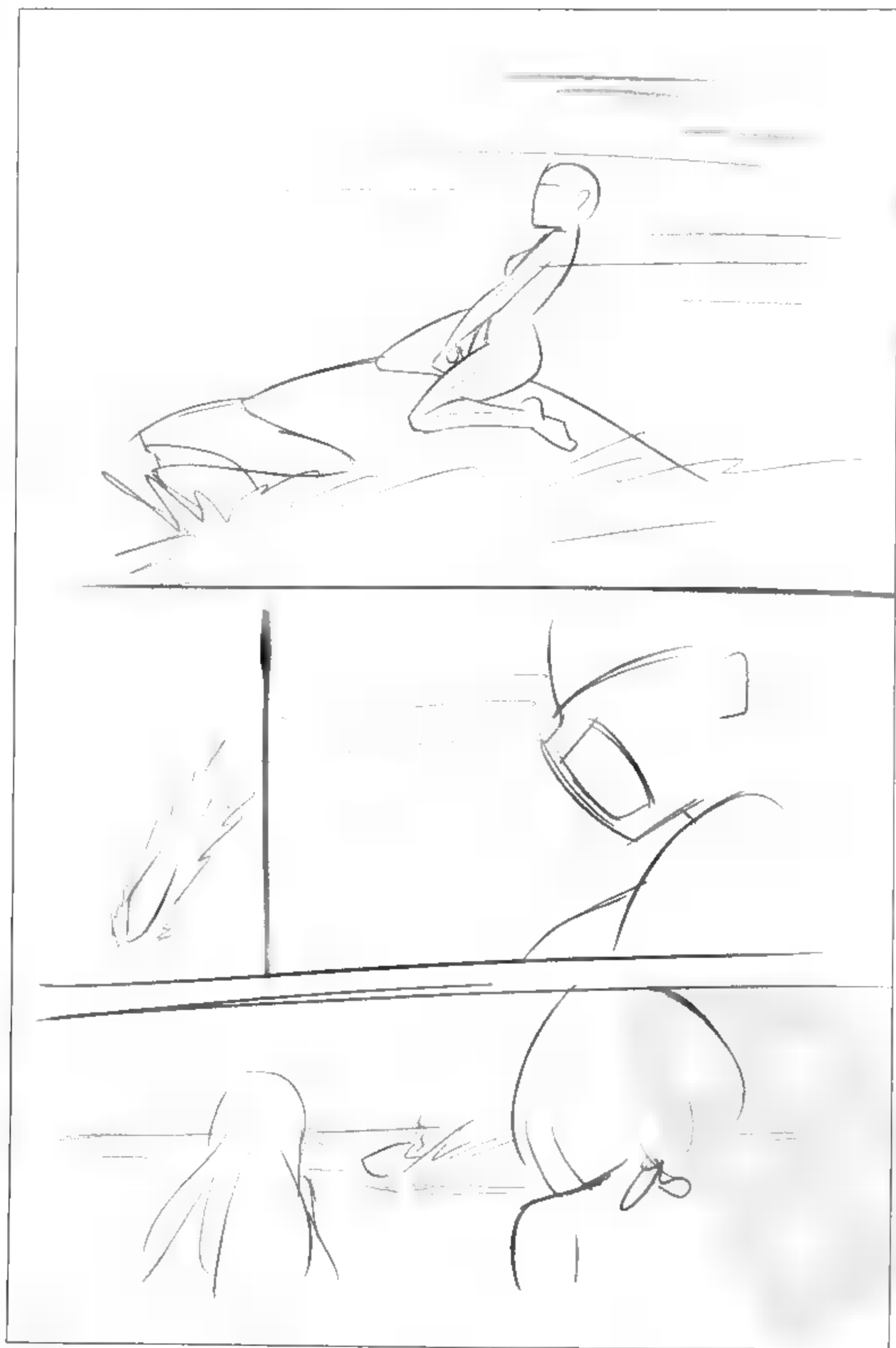
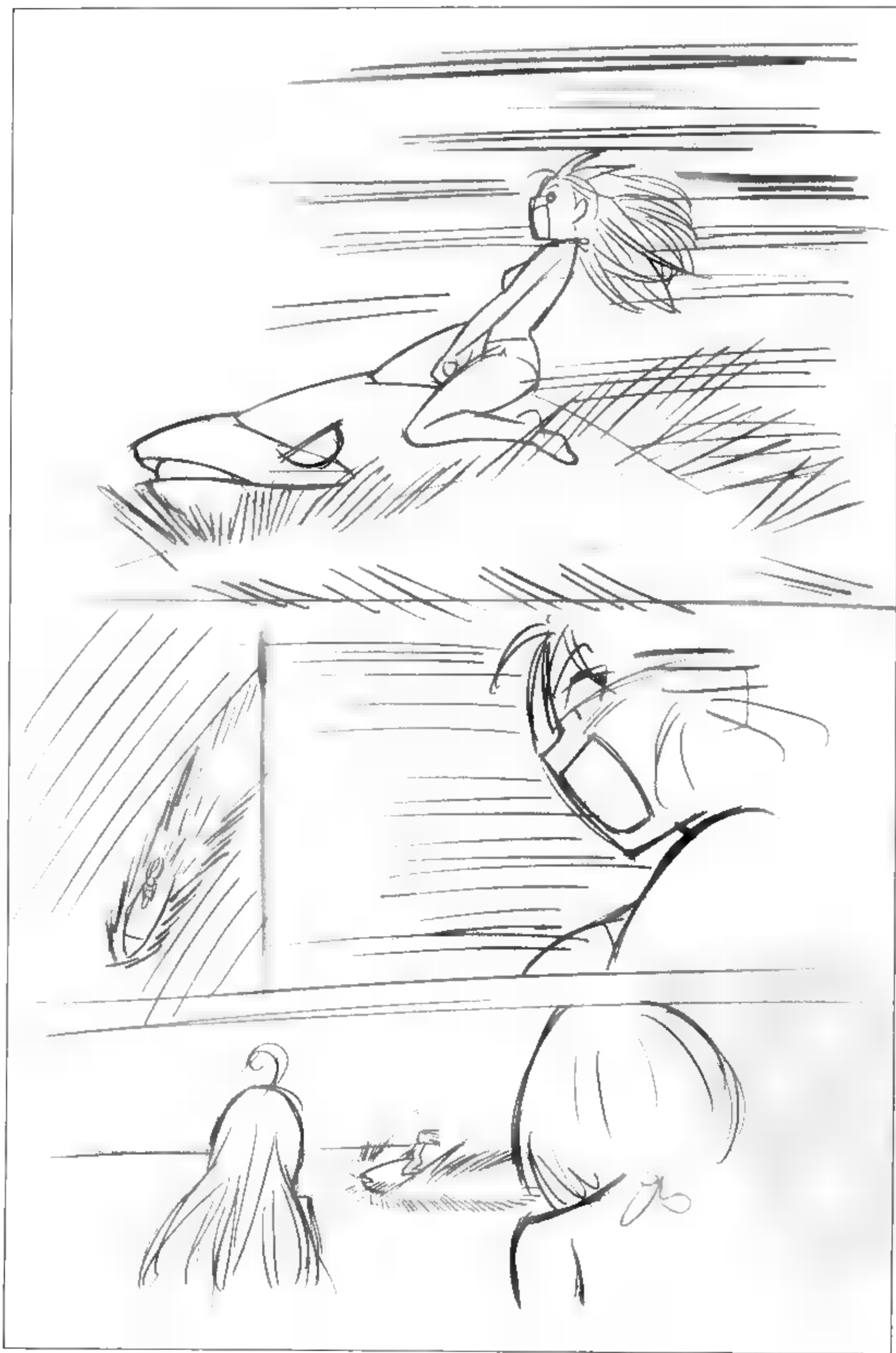
漫画分镜具有4个特性：连续性，这是漫画最基础的要求；节奏性，这是漫画中的相对时间，如大家所知，漫画中的每一格象征一个单位时间，一个事件用越多格子来表现，表示这事件经历的时间越久；情绪性，通过镜头的拉进，能制作出压迫感，如特写镜头能表现出情绪的张力；戏剧性。

分格漫画的创作

创作分格漫画的时候要注意画面的连续性、节奏性、情绪性和戏剧性。

■ 绘制草图

剧情分析：背景是海边，小玉和莉莉两个人物结伴而行。

绘制草图的时候首先要考虑的是分格，因为“场景”和“角色”都是以不同的格子为单位进行绘制的。

剧情分析：两个人正在戏水，但是在不远处出现了一个孤独的身影，她就是小白。通过面部特写刻画人物的面部表情，传达人物的情绪。

绘制草图时要考虑到故事情节及剧情的发展，每个格子所要表现的内容都要根据剧情的需要而定的。

剧情分析：然后小玉和莉莉向小白打招呼，并邀请她和她们一起玩，通过面部特写刻画人物当时的表情。

剧情分析：莉莉说有一样好玩的东西要给跟她们一起分享，于是通过手机呼唤出海豚式游艇，并邀请小白一块驾驶游玩。

剧情分析：小白坐在海豚游艇上游向大海，通过近景刻画游艇起航的动作，并刻画出莉莉的面部表情。

剧情分析：先通过中景刻画小白坐在游艇上的动作，通过面部特写反映小白当时的情绪，再通过远景的█视图刻画小白坐在游艇上的动作，最后是小玉和莉莉看小白的镜头。

剧情分析： 近景，小白脸色发白，不省人事，小玉和莉莉正在呼唤小白，从这个画面我们知道由于游艇速度太快而使小白受到惊吓；最后一个镜头是三个人和睦融融的画面，说明三个人成为了好朋友。

■ 整理画面

刻画人物，添加背景、拟声词和对白。

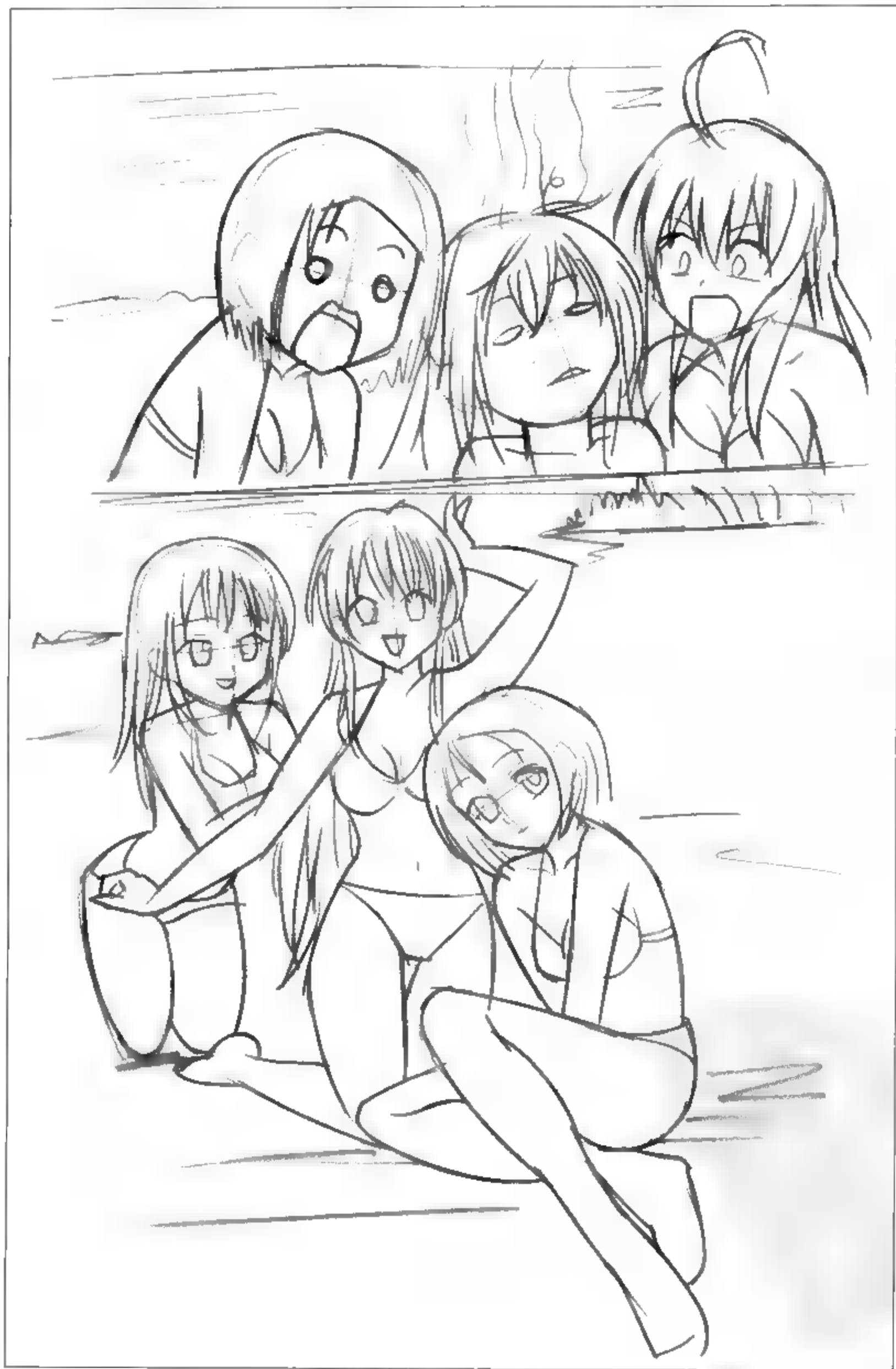
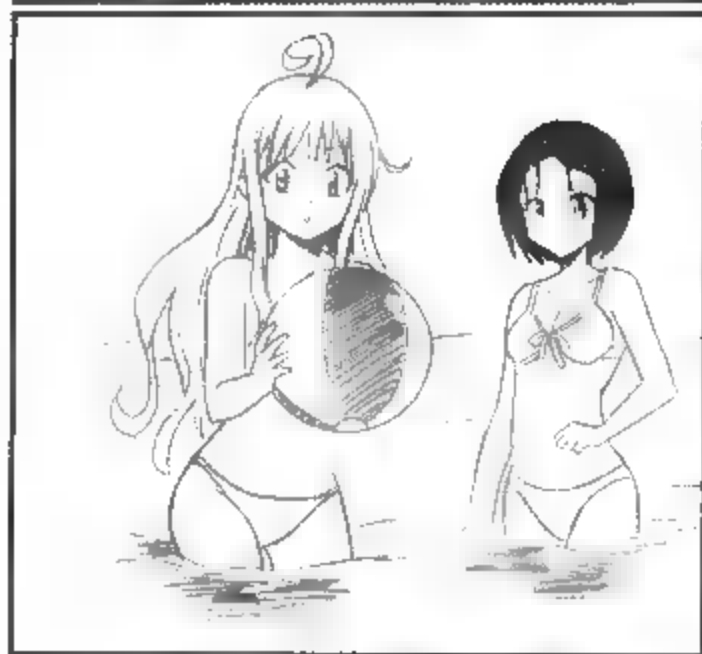
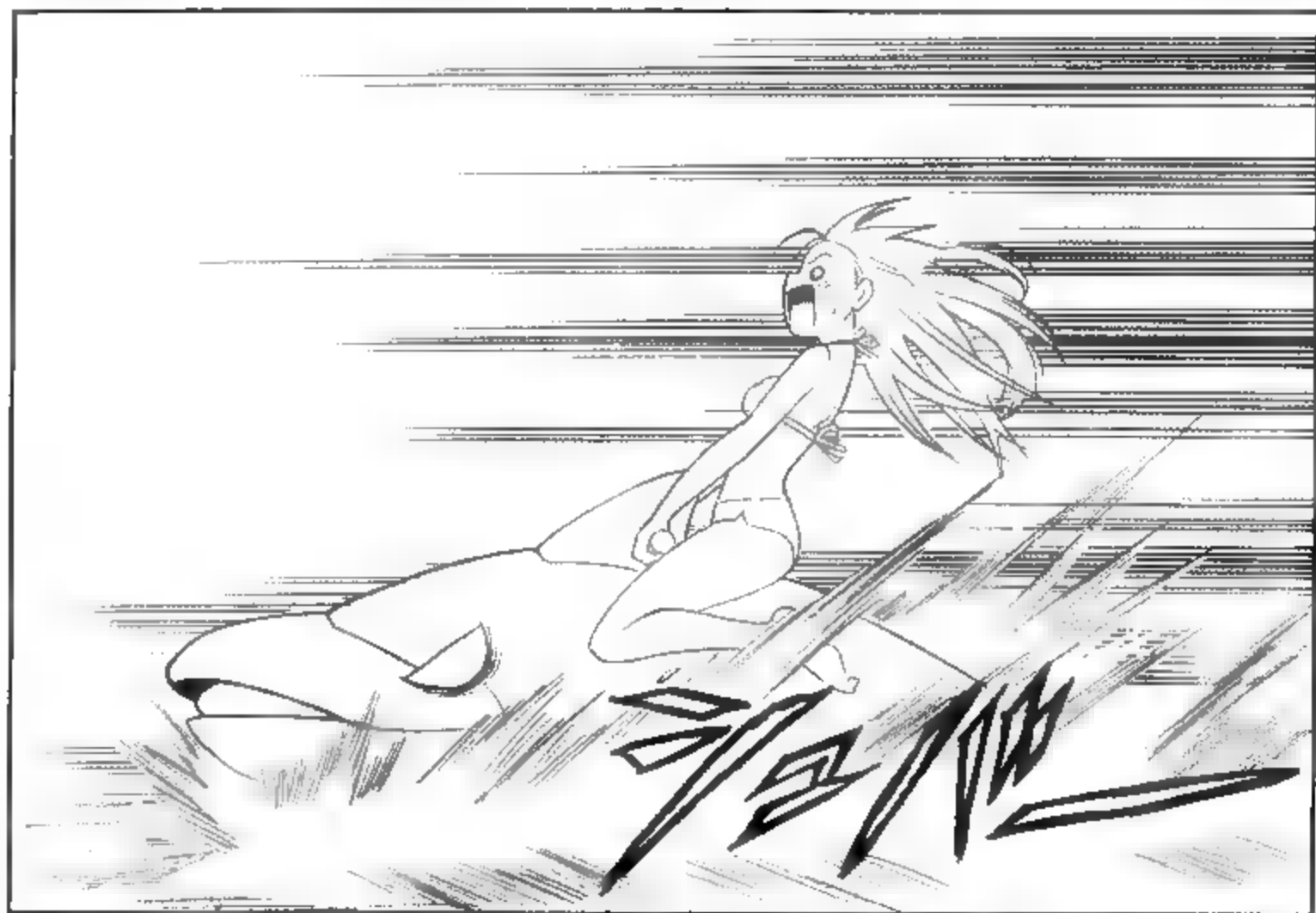
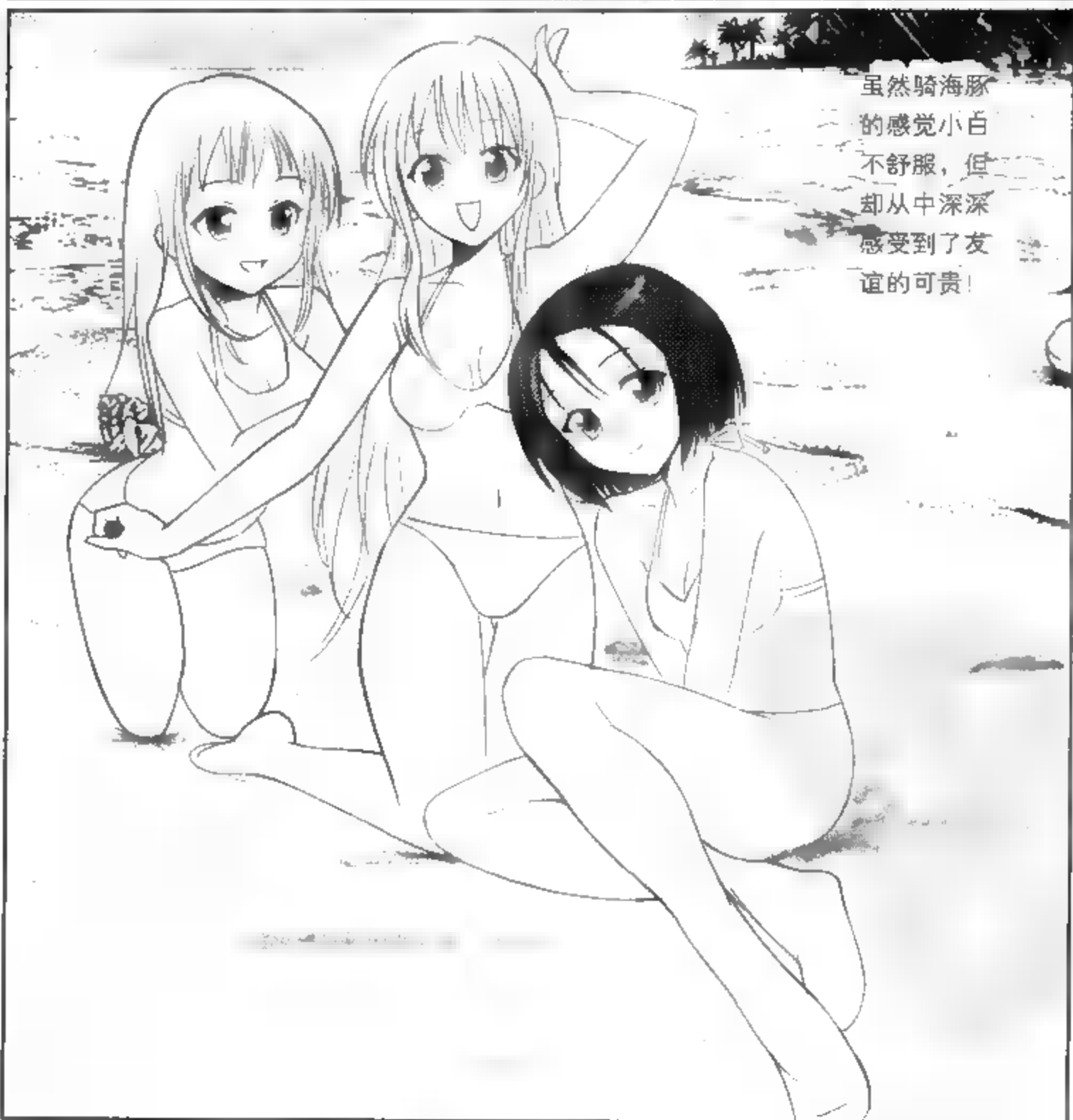
哈哈
哈哈

我觉得你很
可爱哦！
你好，和
我们一起
玩吧！
我有个很好玩的
宝贝，要不要试下！
保证很刺激哦！
好哈
好哈！

看我的！！
咻！
啾…
啾啾~~~

坐上去吧，
一定很好
玩很刺激
的！！
哇!

啊~~~~~~
我要下来了！！
わあああぁぁ
ザザザザ
ザザ
她还好吗？
没有问题吧？

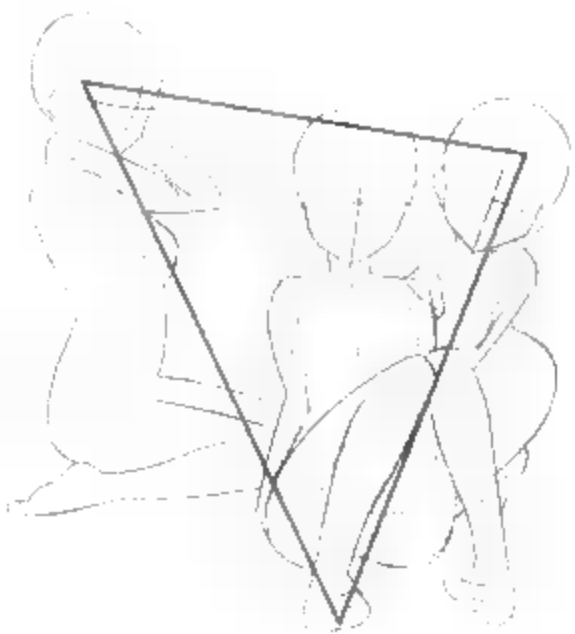
虽然骑海豚的感觉小白不舒服，但却从中深深感受到了友谊的可贵！

Chapter 13

多人组合的创作

本节课讲解的是多人组合的绘制，绘制的时候要注意画面的构图、人物之间的大小比例等。

多人组合创作流程

绘制多人组合时除了要注意人物动作、人体的透视变化外，还要考虑到画面的构图、人与人之间大小比例的关系等。

■ 绘制草图

1 确定人物姿态、人物之间的大小比例，画面构图为三角形构图。

2 在第一步的基础上设计人物的形象，注意三个人物的样貌都要有所不同。

3 继续刻画草图，注意人物的表情各不相同，每个人物不同的头发走势等，而且衣服的褶皱要合理。

■ 整理画面

4 从后面左边的人物开始绘制，绘制瞳孔的时候注意颜色要有虚实变化，光源的方向要一致。

5 绘制头发时注意头发是柔软的，所以线条要柔顺，注意头发的走势。

6 绘制衣服的时候注意褶皱要合理，绘制四肢的时候要注意关节处结构的细微变化。

7 绘制前面的人物，绘制五官的时候线条要有粗细的区分，如上眼睑的线条是比较粗的，而鼻子的线条则是很细的。

8 绘制头发，注意线条要流畅，还要注意每一组头发的样式都要不同，耳朵处可以添加少量的毛发效果。

9 绘制衣服的时候要注意褶皱的刻画，注意腿部和脚的透视变化。

10 绘制右边的人物，注意闭着的眼睛用有弧度的粗线条表示，在两端添加睫毛，让人物看起来更加妩媚。

11 绘制头发，注意头发的样式，如披在肩膀上的弯曲的头发，让人物看起来更加生动。

■ 最终效果

2 添加阴影，让人物更加生动，让画面的透视感、空间感更强。

Chapter 14
上色案例

本节课主要讲解如何绘制彩色画稿，如何绘制皮肤、头发、眼睛和衣服等内容。

角色头部上色实例1

这个例子主要是通过色块来表现人物的头部，线条是少量的应用，比如眉毛、眼睛轮廓、鼻子等处使用线条勾勒，而嘴巴和脸形等也用比较明显的线条来表现。

1 绘制草图，注意头发的走势，五官的位置要准确。

2 将草图图层的不透明度降低，然后在新的图层上选择黄色绘制头发颜色，选择浅梨色绘制皮肤，选择水蓝色绘制眼睛，选择灰蓝色和淡青灰色绘制衣服。

3 绘制皮肤阴影，选择比基础色明度较低的同一色系绘制大概的阴影，注意面部结构。

4 选择褐色绘制细节处的阴影，如下巴、头发紧贴的位置等，增强脸形的立体感。

5 添加腮红，让人物看起来更加可爱，选择白色，在腮红上画出浅浅的亮点高光，让人物看起来更加有灵气。

6 选择褐色，用细的画笔绘制出五官轮廓，注意线条要有粗细变化，如眉毛和眼睫毛的线条是比较粗的，而嘴巴和鼻子的线条则很细。

7 开始绘制眼睛，选择青紫色绘制瞳孔中间最深的颜色，然后选择淡青灰色绘制上眼睑在眼球上的投影。

8 选择蓝紫色绘制瞳孔上部的阴影，要有渐变效果，此时眼睛比之前的更有神了。

9 为了让眼睛更加有神，选择白色绘制高光，因为眼球是半透明的球体，所以离光源近的地方的颜色比较深，背光面的颜色比较浅。

10 开始绘制头发，选择比头发基础色明度稍低的同一色系的颜色，大面积地铺绘头发的阴影。

11 再选择低明度的颜色绘制细节处的阴影，注意绘制彩色画稿的时候一般不会大面积地使用低明度的颜色，特别是黑色，用得很少。

12 选择褐色，[illegible]细画笔勾勒出头发轮廓，注意线条一定要绘制得很细，不然头发看起来显得很沉重，不自然。

13 给头发添加高光，让人物显得更加可爱。

最后效果

角色头部上色实例2

这个例子主要讲解的是用渐变色作为基础色，这样绘制出来的画面更加丰富。

1 首选选择褐色，绘制草图，然后在新的图层上绘制出线稿，注意线条要精细，需要加粗的地方才能绘制成粗的，否则画稿看起来是很粗糙的感觉。

2 选择红色和暗红色的渐变色绘制头发，选择浅土黄色绘制皮肤，选择梨色、深灰蓝色和白色绘制衣服。

■ 选择比皮肤基础色明度低的同一色系的颜色绘制皮肤的阴影，注意身体结构所产生的影响。

4 选择暗褐色描绘细节处的阴影，让人体结构更加明显，让画面的空间感更强；再给人物添加腮红和绘制高光，让人物看起来更加有灵气。

5 绘制眼睛，选择暗褐色，绘制瞳孔暗部的颜色，注意暗部的阴影要有变化。

6 添加高光，注意高光的方向要一致，在背光面也绘制少量的反射光，眼睛会显得更加有神。

7 刻画眼睫毛，选择橘红色绘制前半段的眼睫毛，再选择紫色绘制眼睫毛的尾部，这样让人物看起来更加可爱，同时也让画面更加有趣。

8 选择同一色系的颜色绘制头发的第一层阴影，然后再选择较低明度的颜色绘制细节处的阴影。

■ 最终效果

9 给头发添加天使光环式的高光，并且绘制衣服的阴影，让人物看起来更加生动。

角色整体上色实例1

首先在绘制草图的时候除了要注意人物动作的协调性外，还要注意人物的透视变化。上色的时候注意描绘人物的线条不能太粗，特别是绘制皮肤和头发的时候。

1 绘制草图，绘制的时候注意人物动作要协调，还要注意人体的透视变化，如手离视点较近，所以会变得很大。画好草图后整理出线稿，注意线条一定要精细。

绘制好的线稿

2 在新的图层中选择土黄色和褐色绘制头发颜色，选择浅■色绘制皮肤颜色，选择红色绘制蝴蝶结的颜色，选择白色绘制衬衣的颜色，选择深灰蓝色绘制外套的颜色，选择群青绘制裙子的颜色，选择黑色绘制袜子的颜色，选择褐色绘制皮鞋的颜色。

3 选择比基础色明度低的、同一色系的颜色绘制皮肤最浅的阴影，然后选择明度较低的颜色绘制暗部的颜色，绘制的时候要注意人体结构的变化。

4 选择桃花色绘制腮红，选择白色绘制皮肤亮部的颜色，让人体结构更加明显，人物看起来是水灵的，更加可爱了。

5 绘制眼睛，选择低明度的颜色绘制瞳孔的上部，选择较高明度的颜色绘制瞳孔下部。

6 添加高光，在背光面绘制反射光，让眼睛更加有神。

7 选择酱紫色刻画眼睫毛，让眼睛看起来更加妩媚。

8 选择比基础色明度低的同色系颜色绘制头发的阴影，暗部可以大面积绘制，灰部和亮部需要仔细刻画。

9 选择低明度的同色系的颜色绘制细节处的阴影，让头发的层次感更加分明。

10 选择白色绘制天使光环高光，以表现头发的光泽，也能让人物看起来更加可爱。

11 选择比基础色明度低的同色系的颜色绘制衣服灰部的阴影，注意褶皱的变化。

12 选择比基础色明度低很多的颜色绘制细节处的阴影，让人物结构更加明晰。

13 选择比基础色明度高的颜色绘制衣服的亮部，由于很多布料是不反光的，所以亮部的颜色明度不能太高，也不用绘制很多。

皮鞋的绘制

1 选择比基础色明度稍偏的颜色绘制皮鞋灰部的阴影。

2 选择低明度的颜色绘制皮鞋暗部阴影，再选择白色绘制反光效果。

最终效果

眼睛大样图

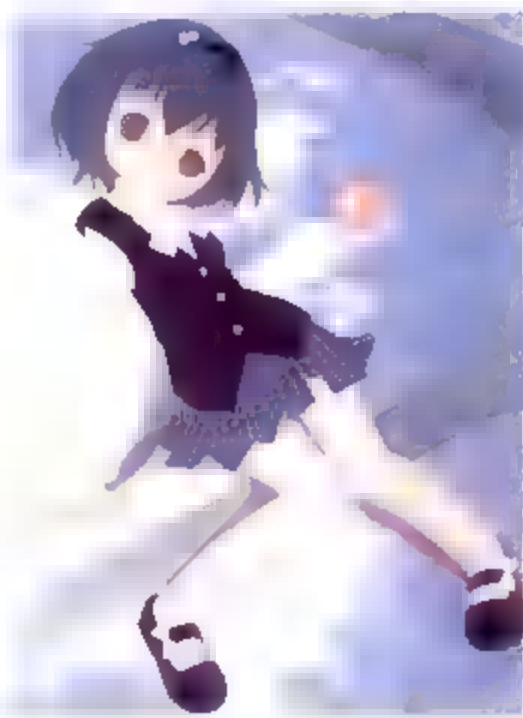
最后添加投影，让画面的透视感更强。

14.4 角色整体上色实例2

这个例子中不单单只画人物，还要绘制背景，所以画面要考虑的因素就更多了，比如画面的构图，画面的透视关系，人物和背景的大小比例，人物会不会受到背景色的影响等。

1 绘制草图，绘制的时候注意人物的动作要正确，人体透视也要准确，还要注意人物和景物之间的比例大小关系要合理。在画面右侧绘制大片的叶子，表示是近景，这样能形成对比，从而使画面的空间感更强。

2 将草图图层的不透明度调低。

3 依次给头发、皮肤、衣服、背景绘制基础色，注意地面是树荫，所以边缘要绘制出类似树叶的样式，表示是树荫。

4 选择比基础色明度稍低的同色系颜色，根据光源和人体结构绘制出灰部的阴影。

5 继续刻画阴影，如头发在脸上的投影、裙子在大腿上的投影都需要强调，这样才能让人物有立体感。

6 选择低明度的颜色刻画细节暗部的阴影，如下巴处要画得暗些，才能让头部轮廓明显，然后再描绘出五官的样式，并给眼睛绘制暗部的颜色。

7 将多余的颜色擦除，整理后的人物看起来有了“生命”。

8 选择白色绘制眼睛的高光，在背光面也绘制少量的反射光，添加高光后的眼睛让人物显得更加有神。

9 因为人物坐的位置离树荫很近，所以在人物左腿上绘制出树荫在腿上的投影，选择比基础色明度低的同色系的颜色绘制树荫，注意树叶的边缘绘制成树叶状。

10 选择较高明度的颜色，用点缀的方式绘制树荫边缘，表示有阳光的投射，添加树荫后，人物和背景就融合在一起了。

11 选择低明度的颜色绘制头发灰部的阴影，注意刻画出头发的层次感。

12 选择高明度的颜色绘制头发的亮部，注意不能用同一种颜色绘制亮部，而是根据之前绘制的颜色选择相似的、明度高的颜色，这样绘制出来的头发才显得自然，也能让画面看起来更加丰富。

13 选择白色绘制高光，高光面积绘制得大些、明显些，这样从画面中就能感受到阳光的照射。

⑭ 选择比基础色明度低的颜色绘制衣服的阴影，注意要刻画褶皱。因为受到环境色的影响，所以白衬衣的阴影用淡紫色和淡灰蓝色来绘制。

⑮ 选择高明度颜色绘制亮部。

⑯ 绘制地面的颜色，如在空白的地方添加淡黄色，让空白处显得没那么单调，同时给树荫处添加色彩，让树荫显得更加真实。

⑰ 选择低明度的颜色绘制出地砖的效果，注意地砖的透视变化，还有不是每一个地方都要绘制得很清楚，比如远处就不需要仔细刻画，还有光照强的地方也不需要仔细刻画。

⑱ 绘制花圃，注意有树荫的地方和没有树荫的地方的颜色是不一样的；然后再绘制前景，也就是叶子，注意叶子的形状和颜色。

⑲ 刻画花圃中的花，因为距离很远，所以不需要仔细刻画，而是绘制出大概的样式即可，树叶下的颜色和阳光下的颜色是不一样的。

20 刻画叶子，添加亮色，然后选择低明度的颜色描绘出树枝和叶脉。虽然它离视点很近，但是画面的视觉中心是人物，所以近景的叶子也是模糊的，不需要仔细刻画。

■ 最后效果

面部大样图

通过近景、远景的虚实对比，让画面的空间感更强了。

超级漫画

ISBN 978-7-115-25545-7
定价：39.00 元

分类建议：动漫/动漫技法
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn